

GAMES MAGAZINE

#10 1996

# МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К



## ОЧЕНЬ НИЗКИЙ ЖАНР

Издательский дом  
"КОМПЬЮТЕРРА"



4 601357 000055



# Aspire

Красота формы  
Совершенство функций

*"Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день  
самое выдающееся явление в компьютерной отрасли."*

*"EDGE: Work-Group Computing Report"  
11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)*



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -  
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР  
**Aspire**



**Acer**



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

<b>AIRTON</b> Москва (095) 230-6350	<b>ALSI</b> Алматы (3272) 61-20-73	<b>AREOPAG</b> Бишкек (3312) 44-50-26	<b>CIT</b> Находка (42366) 5-7857	<b>CompuLink</b> Москва (095) 931-9439	<b>Kami</b> Москва (095) 948-3606	<b>Lamport</b> Москва (095) 125-1101	<b>Lanck</b> Москва (095) 444-3154	<b>Lanck</b> С. Петербург (812) 110-6464	<b>Nuron</b> Ташкент (3712) 67-85-87
---	--	---	---	--	---	--	--	--	--

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.



## В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Microsoft vs. Microsoft? / 2

Новости / 4  
Взгляд номер раз / 17  
128 "метров" памяти  
в третьем измерении / 18

## PC\АРКАДА-ACTION

В начале было / 20

## PC\АРКАДА\НА ПРИЗ ДОНА ХУАНА

Как важно быть оптимистом / 22

Dark Knight

## PC\3D-ACTION\ПОД СЕНЬЮ СТРУЙ

Утомленные подставками / 24

Jet Set Radio

## PC\3D-ACTION\НЕБЕСНЫЙ ТАНК

Вопиющая аркадность симуляции / 25

Descent 3

## PC\АРКАДА\САЛОЧКИ

Игра в салочки,  
или Повесть о том, как все залушено / 26

Grid Runner

## PC\ACTION-STRATEGY\ВОЗВРАЩЕНИЕ В УТОРИА

Стреляют все! / 27

Syndicate Wars



## PC\STRATEGY

Красное знамя  
над Рейхстагом / 30

"Противостояние"

## PC\STRATEGY\WIND VS. CRAFT

Ветр перемен / 33

War Wind

## PC\STRATEGY\ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ НАШ ГОРДЫЙ...

Адмиральское возмездие / 36

Harpoon II Admiral's Edition

## PC\STRATEGY\КОМПОЗИТОР ГЛЮК

Баги в космосе,  
или Смарт его знает / 40

BattleCruiser: 3000 AD

## PC\STRATEGY\ "ЦИВИЛИЗАЦИЯ"-3

Разнообразие, шалости и Internet / 44

DesLibry

## PC\QUEST

Ритуальная песня о  
виртуальной реальности / 48

## PC\QUEST\ЯНКИ В СТАРОМ СВЕТЕ

Интернационализм по-тамплиерски,  
или Прощай, Единица! / 50

Broken Sword: Shadow of the Templars



## PC\QUEST\ИНТЕРВЬЮ

Поспешай медленно / 54  
Revolution демонстрирует истинно  
революционный подход

## PC\QUEST\ФАРАОНОВУЙЦА

Египетские кликуды / 56

Mansoor: Tomb of the Pharaoh

## PC\QUEST\ПО ТОЛСТОМУ ЛЬДУ

Рождественский пряник (жизни пастораля) / 58

Fable

## PC\QUEST\

## ТОНКАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ МЫСЛЬ

Край испуганных инженеров / 60

Lighthouse: The Dark Being

## PC\СИМУЛЯТОРЫ

Боевое пространство: make war not love

## PC\СИМУЛЯТОРЫ\ВАЛЕРИЙ ПАЛЫЧ

Подобно удару молнии / 65

F-22 Lightning II



## PC\СИМУЛЯТОРЫ\

## ПРИКАЗ "СВОБОДНАЯ ОХОТА"

Делай деньги! / 68

MechWarrior 2: Mercenaries

## PC\СИМУЛЯТОРЫ\

## ВЕРХОМ НА МАСТОДОНТЕ

Истина в руке / 71

Stratagem Steel

## PC\ЦВЕТЫ ЖИЗНИ\QUEST

Маллет-шоу,  
или Целая острая сокровищ / 72

Muppet Treasure Island

(The Epic Family Adventure)

## ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Больше картинок —  
хороших и разных / 74

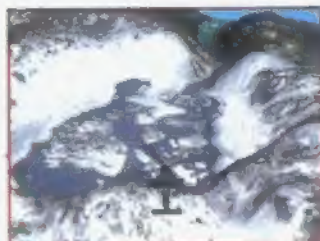
Тестовая лаборатория "Магазина игрушек"  
пристально смотрит в экранную даль

## ВидеоИгры

## SONY PLAYSTATION • АРКАДА

Desert, Jungle, Urban... Soviet! / 88

Soviet Strike



## SONY PLAYSTATION • ГОНКИ

Хорошо рулим / 90

Formula 1



## SONY PLAYSTATION • SHOOT 'EM UP!

Банда трех, или Праздник насилия / 92

Die Hard Trilogy



## SONY PLAYSTATION • КОДЫ

Коды к играм SPS / 96

## МАГАЗИН ИГРУШЕК

#10 1996

Над номером работали:

Игорь Исупов (гл. редактор), Тамилет Маркерян (дизайнер),  
Александр Вершинин (редактор раздела новых игр), Виктор  
Жикин (дизайн обложки), Светлана Бондарская (дизайнер по  
упаковке)

Адрес редакции: 119237, Москва, в/к 9

Телефоны: (095) 232-2265, 232-2268

Факс: (095) 934-1938

E-mail: arsh@arsh.ru

Ред. 25020/1995

Издатель: АО "Магазин игрушек"

Издатель: издательский дом "Компьютеры"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство  
№ 014335

Подписной индекс: 72504 (Объединенный каталог "СОС РФ"  
"Российские и зарубежные газеты, журналы, книги, учебники")

## УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

"Алиса в Музыкальной стране"	6
"Военный пилот"	6
"Дорожные войны"	4
"Противостояние"	30
"Сталкер"	6
BattleCruiser: 3000 AD	40
BattleTech: Mech Commander	12
BomberMan	12
Broken Sword: Shadow of the Templars	50
Cave Wars	12
Cloak	10
Crash Bandicoot (Sony PlayStation)	96
DeathRally	22
Destiny	44
Destruction Derby (Sony PlayStation)	96
Die by the Sword	10
Die Hard Trilogy (Sony PlayStation)	92
Down in the Dumps	14
Esoteria 3	6
F-22 Lightning II	65
Fable	58
Formula 1 (Sony PlayStation)	90
Gex (Sony PlayStation)	96
Grid Runner	26
Hardwar	14
Harpoon II Admiral's Edition	36
Heilbender	24
Heroes of Might and Magic 2	6
JetFighter III	17
Killing Time	16
Lighthouse: The Dark Being	60
M.A.X.	17
MechWarrior 2: Mercenaries	68
Melt	12
Mummy: Tomb of the Pharaoh	56
Muppet Treasure Island	72
Nitro Racers	16
Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings	8
Obsidian	8
Parkan	4
Pro Pilot	16
Quest for Glory 5: Dragon Fire	10
Rocket Jockey	8
Scorched Planet	25
Shattered Steel	71
Soviet Strike (Sony PlayStation)	88
Syndicate Wars	27
Test Drive: Off Road	14
The Divide: Enemies Within	8
The Fallen	10
The Last Express	8
Thunderhawk 2 (Sony PlayStation)	96
Titanic: Adventure Out of Time	6
Top Gun: Fire At Will (Sony PlayStation)	96
Total NBA'96 (Sony PlayStation)	96
War Wind	33
Wipeout 2097 (Sony PlayStation)	96

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Acer	2 стр. обл.
Cominfo	13
CompuLink	15
Gamos	11
Lampart	4 стр. обл.
Megatrade	81
Multimedia Club	3 стр. обл.
Sony Computer Entertainment	93
Sovam Teleport	19
Trans America	75, 82
VK Ltd.	78
"Азарт" (R&K)	76, 77
"Букс"	5, 32, 43
"Видеоигры", магазин	95
"Виртуальный киоск"	85
"Дока"	7, 39, 47
"Московский торговец"	86
"Никита"	9
"Новелайн"	89
Радио "Станция" (106.8)	57
"Ситек"	16
"Сплайн"	80
"Стоик"	74



### Close Combat

Notice in the Soldier monitor that the selected team has no anti tank capability as indicated by the small graph.

# Windows 95

# MICROSOFT VS. MICROSOFT?

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

PC File Settings Mission Window

Tactical



Bus  
23 Zu  
OBER 1954  
5 Sec.

Group Status

BASE REPORT

SAG1 - Soviet Bat  
Soviets  
41  
32 (Flank)  
5

Congratulations, you...

# MS DOS

Continue

ISHIMA STRAITS



Просматривая как-то переписку на любимом newsgroup'e, посвященном стратегическим играм, я обратил внимание на обширный thread о грядущей Red Alert. При ближайшем рассмотрении обнаружили намертво сцепившиеся поклонники DOS'a и Windows 95. Ребята с редким даже по нынешним временам ожесточением поливали друг друга грязью, но больше всего плевков и с той, и с другой стороны доставалось... компании Microsoft. "Хорошо, но при чем здесь очередной шедевр от Westwood Studios?" — заинтригованный, подумал я. Проще пареной репы: причиной WWW-потасовки оказалась единственная фраза, невзначай брошенная каким-то добροхотом: RED ALERT НЕ ПОДДЕРЖИВАЕТ SVGA-РЕЖИМ ПОД DOS...

запасом библиотек и алгоритмов для работы с ним. Отсюда — рекордное количество игр под DOS. Таким объемом игрушек не может похвастаться ни одна OS: ни Mac OS, ни Unix, ни OS/2. Состояние дел на тот момент времени можно охарактеризовать как симбиоз, взаимовыгодное сосуществование DOS и Windows. И здесь на сцену влывается "революционная" Win'95. "DOS в утиль!" — вопит юридическая реклама. — Куда вы хотите поехать сегодня?" — "Нам было бы неплохо тронуться с места", — бормочут в ответ массы. Немного придя в себя после неприятного знакомства с Plug & Play, замечаешь любопытную деталь. "Гениальная Платформа 95" снова не очень-то ладит с драйверами и библиотеками, Microsoft поспешно выпускает пакет DirectX, призванный удовлетворить создателей компьютерных игр.

Итак, мы вернулись в настоящее. Проведя невиданную по размахам рекламную кампанию, мистер Гейтс выпускает Windows 95, "полностью заменяющую" DOS. Результаты рекламных потуг потрясают: 99,9% рязовых американцев (и все как один игроки!) твердо уверены, что Win'95 — самая совершенная ОС на свете. Ну а правила рынка просты. Напиши то, что понравится потребителю (который, как назло, ОЧЕНЬ любит Windows). Какие компоненты жизненно необходимы для игры? Графика, звук и музыка, поддержка периферии, multiplayer-режим.

В былые времена создателями компьютерных игр приходилось немало вкалывать над всем вышеперечисленным. Первое: с нуля написать engine. Название компании, первоклассно справившейся со всеми задачами самостоятельно, у всех на устах — Blizzard со своим изумительным Warcraft 2. Заметите, мы не говорим об AI, искусственном интеллекте: его абсолютно все равно под чем писать.

Так чем же привлекает Windows 95? DirectX вкупе с самой Windows обеспечивает разработчика всем необходимым: грамотные графические библиотеки, драйверы аудиокарт, поддержка любого джойстика или gamepad'a, сетевое обеспечение — все эти вещи готовы к употреблению программистами. Напоминает знаменитый американский "fast food" не только по технологии, но, к сожалению, и по вкусу. Посмотрите на "убийцу" Warcraft'a игру War Wind. Клон (а это, несомненно, он!) сделан очень тщательно, даже с изяществом. Но! Очарование испаряется ровно в тот момент, когда начинают двигаться отряды. Почему такая дискретность? Еще немножко, и можно увидеть меняющиеся frame'ы! Машина с Pentium 133 и 40 Мбайт RAM не "тянет" игру?! Уверю вас, на P166 тот же эффект.

Следующий наглядный образец: попробуйте полетать в Silent Thunder (A-10 Tank Killer 2) с джойстиком. Даже обычно очень послушный Logitech Wingman Extreme начинает преподносить сюрпризы. Как вам нравится задержка на отклонение ручки в 5-10 секунд? За это время вы

разобьетесь не один, а несколько раз. Вдобавок, вас успеют сбить из любого оружия, включая дамский пистолет 22-го калибра. Про чувствительность джойстика говорить и вовсе больно... Если игроку потребуется откалибровать "палку", реакция игры проста: "Это не к нам, Вам в Windows Control Panel".

И все же, несмотря на подобные изъятия, игровые компании одна за одной переметываются под флаг Win'95. И, что характерно, вовсе не потому, что ими руководят глупые люди. Чего нет, того нет. Надо учитывать несколько высококо факторов, способных заставить фирму принять подобное решение. Во-первых, существует сильное давление со стороны Microsoft, изо всех сил поддерживающей на плаву продукт своего недавнего творчества. Во-вторых, перспектива готовых библиотек и возможности не беспокоиться о драйверах, может соблазнить даже святого. К примеру такого, как Westwood. Впрочем, эта команда дала слабину не впервые. Ошибочным был уже выпуск Command & Conquer в фиксированном режиме 320x200. Такое решение чуть не убило игрушку, дав огромную фору тому же Warcraft'у. Увидев SVGA screenshot'y Red Alert, общество вздохнуло с облегчением. Оказалось, что рановато. Westwood одновременно выпускает сразу две версии игры, под DOS и Windows 95. И только последняя поддерживает честное высокое разрешение. И то хлеб. (Хотя, замечу, что лень и спешка в таком деле, как графика, — вещь, которая не прощается игроками.)

Создатели Lords of the Realm 2 пошли по иному пути. SVGA-графику вы найдете как в DOS-, так и Win-версии. Другое дело, что игра использует сетевые возможности Windows, в которых отказано простому любителю DOSa. Налицо тот же сплин, только в написании собственных сетевых драйверов.

Windows слишком жадна до ресурсов, чтобы грамотно ими распорядиться. В результате для создания приличного вида игры требуется масса усилий, может быть, больше, чем этого запросил бы DOS.

Любимый аргумент защитников многооконности — user friendly-интерфейс? Палка о двух концах. Безумно простой и удобный метод "кликни и получи" не обучает пользователя ничему, кроме ловкости рук в обращении с мышью. А что юзер будет делать, если что-то пойдет не так, испортится?

Разумеется, Microsoft в поте лица трудится над улучшением Win'95: недавно вышел DirectX 3.0. Если г-н Гейтс не решит прекратить продажу системы, то переход всех игрушечных компаний под логотип "Окна 95" — лишь вопрос времени.

Ну а пока вашему вниманию предлагается табличка с проектами самых известных разработчиков, предполагаемыми датами выпуска игр, а также информацией о том, какую именно платформу предпочитают та или иная компания. Выводы, пожалуйста, сами...

Игра	Издатель	Предположительная дата выпуска
<b>Star General</b>	Mindscape	декабрь 1996 г.
<b>Comanche 3</b>	EA	декабрь
<b>Screamer 2</b>	Virgin	декабрь
<b>Nascar 2</b>	Sierra	декабрь
<b>Privateer 2</b>	EA	декабрь
<b>Dungeon Keeper</b>	EA	декабрь
<b>M.A.X.</b>	Interplay	декабрь
<b>X-Wing vs. Tie Fighter</b>	Lucas Arts	январь 1997 г.
<b>Lands of Lore 2</b>	Virgin	январь
<b>Shadows over Riva</b>	Sir-Tech	январь
<b>Magic The Gathering</b>	Spectrum Holobyte	январь
<b>Armored Fist 2</b>	EA	январь
<b>Windows 95</b>		
<b>Wages of War</b>	New World Computing	декабрь 1996 г.
<b>Wing Commander 4*</b>	EA	декабрь
<b>Phantasmagoria 2</b>	Sierra	декабрь
<b>Dialbo</b>	Davidson	декабрь
<b>Mindwarp</b>	Maxis	январь 1997 г.
<b>Star!l</b>	Interactive International	январь
<b>Beavis &amp; Butt-head: Screenwreckers</b>	Viacom	январь
<b>Air Warrior 2</b>	Interactive Magic	январь
<b>Betrayal at Antara</b>	Sierra	январь
<b>Eleventh Hour</b>	Virgin	январь
<b>Command &amp; Conquer</b>	Virgin	февраль 1997 г.

\* Sic! Это старые версии, которые специально адаптируются под Windows 95.



Материалы рубрики подготовлены Александром ВЕРШИНЫНЫМ, Алексеем ПЛАТОНОВЫМ, Натальей ДУБРОВСКОЙ и Максимом БЕЛЯНЫНЫМ, выходящими на связь с Internet через узел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-лайн") и узел сети "Синтек"/Internet

## Езда по-русски

В России две беды — дураки и дороги. Это классика. А вот ее современное осмысление: одна из сегодняшних бед отечества — дураки на дорогах. Ибо: какой же сверхновый русский не любит быстрой езды!

Как часто хочется сделать что-либо неразумное, когда очередной браток на "мерседесе" или джипе "Чероки", приблизившись вплотную сзади, сигналит и бьет дальним светом. Успокойтесь, уступите дорогу... Вернитесь домой, запустите "Дорожные войны". Смерть сверхновым! Дави братков!..



Компания "Бука" (издатель) и команда разработчиков TS Group твердо задались целью научить молодое играющее поколение правильной езде, можно даже сказать, езде по-русски. А по-русски, это значит, чтобы никогда не кончались боеприпасы. Забудьте о Калашниковых и Макаровых, мыслите масштабно. Все вышеперечисленное не скоростельно, долго перезаряжается вручную и, вдобавок, не обладает необходимой убойной силой.

Начнем, пожалуй, с крупнокалиберного пулемета. Добавим несколько видов ракет — как неуправляемых, так и самонаводящихся. Мины и "ежи" тоже кариан не тянут. Ну а на сладкое — что-нибудь экзотическое, к примеру лазерное или плазменное. Оружие, конечно. С лазерной пушкой на крыше на вас не покусится даже синие-красно-мигающий и вопящий через мегатонны правительственный ЗИЛ.

С вооружением разобрались: но на что же все это погрузить? "Запорожец", "жигуль" и "москвич" отметаются, как нечто неэстетичное. Необходима скоростная модель! Очень скоростная! Скажем... что бы выбрать... О! Эврика! Ferrari F12 или Porsche Carrera — эти подой-



дут. Что, вы утверждаете, что на них мало брони? Возьмите Hummer. Более того, авторы "Дорожных войн" создали пару специальных автомобилей, спроектированных для самых суровых испытаний и отчаянных голов. Как, вы не слышали о новом большом 3D-проекте "Дорожные войны"? Может быть, Lethal Speed, если так понятий? Тоже нет? ВЫ ЧТО, С ЛУНЫ?

Ребята из "Буки"/TS Group определенно были фанатами Death Track, одного из первых боевых гоночных симуляторов. В свое время данный продукт от Activision знал каждый, кто когда-нибудь видел PC. С тех пор прошло достаточно времени, но игроки так и не стали свидетелями воскрешения бывшего хита. Может быть, оно все-таки грянет, воскрешение? Новая игра будет держать как 320х200, так и 640х480, содержать 11 видов оружия, пять моделей автомобилей, 4 типа брони и... бесконечное количество трасс. А еще — и это изюминка игрушки — редактор гоночных трасс. Да, рукодельные вы наши, гонять будем по собственным маршрутам! Ну а тех, кто не удовольствуется обычными гонками, ждет



сюжетная линия, которая наверняка заинтересует многих и подтолкнет к борьбе на трассах с новой силой. Кстати говоря, сценарий "Дорожных войн" создает профессиональный писатель, по утверждениям очевидцев, один из известных российских фантастов.

В ходе соревнований за каждым шагом участников следит строгое жюри. В зависимости от натренирован-



ности побежденного противника игрок получает ту или иную прибавку, которую, вероятно, захочет потратить на ремонт и доводку своего боллда. Более того, установивший рекорд трассы по времени также может рассчитывать на благосклонность спонсоров. Помните, что денежные сбережения могут пригодиться в любой момент, ведь даже ваша машина может быть изрядно покоржена недобрыми соперниками. А если у вас проблемы на трассе, вы сможете взглянуть на нейтральную полосу, в рii stor, где вас немного подлатают (за определенную мзду), дозаправят и перезарядят. Но го-



ре тому, кто решит "срезать", вспомни марафонский опыт школы. Судьи не будут вас укорять или наказывать — они попросту сбавят вам зное количество времени на финишном таймере (если вы до него доберетесь). А время — деньги! Особенно здесь.

Так что собирайтесь с силами, ждите выхода "Дорожных войн" и, умолим вас, пристегнитесь!

Требования, которые "Дорожные войны" предъявят к вашему домашнему и настольному табло: MS-DOS/Win'95, Pentium 75/90, 8 (для Win — 16) Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.

До января, коллеги!

## Явление Parkan'a народу

Москва, Россия, 22 ноября, 7.40 утра.

Из заслуживающих доверия конкурентных информационных источников просочились слухи о том, что сегодня утром, в то время, когда все прогрессирующие издатели едва очнулись от сна, в Южном округе Москвы одна отдельно взятая компания приступила к бе-



та-тестированию альфа-версии неопознанного трехмерного продукта. По звуковым эффектам, намеренно искаженным авторами в целях конспирации, оперативная группа наших журналистов смогла предположить следующее: эпицентр тестирования скорее всего находится в офисе компании "Нихита" (она же Nikita Ltd). Отблески мониторов на первом снегу (уличные фонари были заблаговременно выведены из строя) позволили (правда, приблизительно) определить название тестируемого продукта — Parkan.

Дальнейшее журналистское расследование показало, что игра относится к неустойчивому жанру, а именно — RPG с полноценной стратегией в тресерной реализации 3D-action и flight simulator. Ужас конкурентов наверняка вызовет подчеркнутая ориентация проекта на взрослую часть прогрессивного населения. Игра не ставит своей целью развитие интереса малышей и их родителей к таким предметным областям, как арифметика, ассоциативное мышление и основы нотной грамоты, а ней не используются методики Марии Монтессори, что, вообще говоря, нехарактерно для разработчика.



...вот самой Мелвильем Углюдактики исчезает очередной оборудованный по последнему слову техники исследовательский корабль с бесценным грузом.

Имперская Служба Безопасности (ИСБ) начинает секретное расследование. Операция проводится в некоторой спешке, поскольку она (разумеется) не санкционирована правительством... Крайним в этой ситуации оказывается молодой и ретивый полевой агент ИСБ — пилот космического корабля "Паркан". Правда, вы никогда его не увидите, так как в игре нет ни одного зеркала. Вас ожидают самые обыденные будни мелкого имперского служащего: колонизация планет, спекуляция в особо крупных размерах, тотальный робоцид, умственная порча чужой частной собственности (включая боевые звез-



долеты и космические станции), малое мародерство и другие противоправные действия.

Все это будет происходить в среде Windows 95, если, конечно, у вас найдется 16 Мбайт ОЗУ и 4-скоростной CD-привод. В комплект поставки войдет коробка с руко-



водством и двумя CD. Оптимальная производительность достигается при использовании MMX-технологии.

Неожиданный интерес компании "Нихита" к тематике "рыцарей плаща и кинжала" легко объяснить в свете того, что авторы в течение трех лет удачно скрывали от компьютерной общественности сам факт существования подобного проекта.

Вышесказанное позволяет нам заявить, что все тайное рано или поздно становится явным, и теперь "Нихите" уже не за что не отвертеться от предоставления нашей редакции объективной и исчерпывающей информации о готовящемся продукте. В отличие от "Нихиты", мы ее от нас скрывать не будем (хотя у нас уже есть ряд заманчивых предложений...).

И последнее: при перепечатке изложенной информации ссылка на "Медиазеришек" строго обязательна! Это не шутка, господа.



# Что вы получите с игрой "Русская Рулетка"?

- Динамичный захватывающий сюжет
- Красивое оформление и полную документацию на русском языке
- Регистрационную карточку с отрывным талоном, дающим скидку при покупке следующей игры "Дорожные войны"
- Гарантию на шесть месяцев
- Полную информационную поддержку:
  - а) Горячая линия т. 323-9182
  - б) Web-server в сети Internet



## ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "РУССКАЯ РУЛЕТКА"

КОМПАНИЯ "БУКА" — оптовая продажа, Москва, Кошмарное шоссе, 1 корпус 2, т. 111-5156, ф. 111-70 60, E-mail: buka@dal.ru

КОМПАНИЯ "СОМПИУКИ" — ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, т. 924-2673; Московский "Дом книги", Москва, 8-ой этаж, ул. Новый Арбат, 8, т. 913-6953; Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр. 1; Фирменный магазин "СотриДлин", Москва, ул. Согово-Триумфальная, 12/14, т. 209-5495; сувенирный отдел, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931-9269.

КОМПАНИЯ "GAME LAND" — магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат, 15; с/к "Олимпийский", Москва, проезд 8, т/ц "Новый Набережный"; Санкт-Петербург, Невский Проспект, 135.

КОМПАНИЯ "LAMPOR" — оптовая продажа, Москва, 5-й Давыдов проезд, 21-6, стр. 10, т. 125-1101.

ФИРМА "ДЕНДИ" — магазины "Денди": ул. Красная Пресня, 34, ст.м. "Улица 1905 года", ул. Петровка, 12, ст.м. "Театральная", переезд ст.м. "Театральная" — ГУМ.

Магазин "Аудио-Видео", Разносный пр-т, д. 46, к. 3, ежедневно, ст.м. "Разносный проспект", тел. 379-6827.

Магазин "Видеоигры", ул. Профсоюзная, д. 13/12, ежедневно, ст.м. "Профсоюзная", Торгово-пешеходный комплекс "Черемушки", тел. 379-6827.

"ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО" — оптовая продажа, Москва, ул. Моросейка, д/8 стр. 1, "Агрокомплент", ком. 15, т. 928-3031.

ТОРГОВЫЙ ДОМ "КОМПАНИЯ ЯМБЕР" — оптовая продажа, Москва, Первомайский проезд, 35, т. 273-8587.

"ФИРМА 1С" — оптовая продажа, Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т. 253-4643.

"СОЮЗ МУЛЬТИМЕДИА" — Москва, ул. Старый Арбат, 6/2, м. "Арбатская", т. 202-7997; Москва, ул. Верхняя Радищевская, 22, м. "Тоганская", т. 915-1018; Москва, ул. Вешняковская, м. "Вешняки", 20-А, т. 374-9691; Москва, 2-й Войковский проезд, 2/11, м. "Войковский", т. 156-1958; Москва, ул. Рк. Ворки, 8, отдел в ул. "Лейпциг", м. "Юго-Западная", Москва, Дмитровское ш., 43, м. "Петрово-Разумовская", т. 976-0466; Москва, стадион "Динамо", проезд 10, м. "Динамо", т. 213-7836.

ФИРМА "ПАРТИЯ" — м. "Алексеевская", пр-т Мира, 118-А (без выходных), т. 913-8787; м. "Полтево", ул. Б.Полтево, 3/0 (без выходных), т. 913-8383; м. "Улица 1905 года", ул. Прованский вал, 7 (без выходных), т. 913-5090; м. "Нолукалка", ул. Обручева, 30 (кроме воскресенья), т. 913-2980; м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913-5750; м. "Динамо", ул. В.Маслова, 7 (кроме воскресенья), т. 213-2104; м. "Китай-город", ул. Солнечная, 1 (без выходных), т. 928-3939.



## "Союз", "Алиса" и "Сталкер"

Полку российских издателей и разработчиков все прибывает и прибывает: вот и компания "Союз", известная как один из китов отечественного видео- и аудиобизнеса, решив, что называется, расширить сферу влияния, вескими шагами выходит на рынок компьютерных игр и прочего мультимедиа-софта.



К уже вышедшей образовательной игрушке "Алиса в Музыкальной стране" (читайте о ней ниже — в интервью "128 метров" памяти...), являющейся чем-то вроде 3D-квеста, где детям предстоит пробираться по этажам фантастического здания, узнавая мелодии и заглядывая в "Энциклопедию музыки", вскоре добавится целая серия обучающих игр для детей. В январе выйдут "Энциклопедия музыкальных инструментов", "Историческая энциклопедия" и "Виртуальный DJ".

Молодая компания "Ронго-Ронго", создатель всех перечисленных продуктов, надеется в начале следующего года также представить дублики "Военный пинбол", где игрокам предстоит "стрелять" из римской катапульты по осажденному Карфагену, из пушки — по оплоту гутенотов Ла-Рошели, а из оружия времен Первой мировой войны — в битве под Верденом (см. скриншот выше). Кроме того, близка к завершению работа над первой демо-версией трехмерного квеста "Сталкер", сценарий которого писался по знаменитой повести братьев Стругацких (см. следующий скриншот).



## Шпионские страсти

"Титанику" определенно не повезло. Во-первых, он затонул — это всем известно. Но знает ли кто-нибудь о том, что во время его первого (и единственного) плаванья на борту находились таинственные манускрипты? И ладно, если бы лежали себе спокойно и законно, так нет — они еще и краденые были! Вот ведь незадача... В общем, GTE Entertainment в ноябре спускает на воду свою новую игрушку Titanic: Adventure Out of Time (разработчик CyberFix), где игроющему отводится почетная роль британского шпиона.

Но не думайте, что дело выгорит быстро: прежде чем



рвануть ко дну, "Титаник" с незлою проплавал в свое удовольствие по Тихому океану, после чего его неминуемо потянуло посмотреть на айсберги. Короче говоря, в вашем распоряжении уйма времени, которое вы вполне можете использовать во благо безопасности любимого Алкивиада. Первая часть игры представляет собой обычный квест — ходишь, чешешь языком, ключики к сейфам пассажиров подбираешь. А когда приближается момент присвоения почетного звания Редиски, начинается часть вторая — встреча с айсбергом. Все нервищуют, бегут как угорелые, шлюпки ищут, а вы — вы наслаждаетесь action'ом в реальном времени. Если потеропиться, то можно и спастись...

Взгляд на шпионский процесс — либо глазами самого агента (в этом случае можно перемещаться толь-



ко по заранее намеченным маршрутам, что, кстати, выглядит довольно симпатично — 3D, как никак), либо со стороны.

Что ж... Семь футов под килем, а еще постарайтесь не досрачить честь офицера английской разведки! Иначе Джеймс Бонд в угол поставит.

## Король умер. Да здравствует король!..

Мы умышленно не хотели давать эту информацию раньше — во-первых, боясь, что сглазим (и любимая игрушка вообще никогда не выйдет), во-вторых, зная, что все еще сто раз изменится — и графика, и сюжет. Так оно и произошло. Сегодня, когда пишутся эти строки, мы четко знаем (дослеса надежная интернетовская разведка), что Heroes of Might and Magic 2 выйдет через неделю, и уж тогда-то... А пока вот вам несколько картинок из финальной бета-версии игрушки и последние измышления по поводу сюжета, по-прежнему полного чудовищ (несомненно, новых), заклинаний, артефактов и, конечно же, битв & приключений.

Вот как затевалось сказочное дело на этот раз: лорд Ikonlist, мудро правивший королевством Elnoth целых 25 лет, умер, оставив после себя двух сыночков, кандидатов на трон — Арчибалда и Роланда. Ситуация конфликтная, ведь ни один не желает отступать. Стрелы становятся на дыбы, население раскалывается ровно пополам на два противоборствующих лагеря. Вам остается выбрать, за кого из братьев играть: один, как водится, душа-человек, другой — лучше б и не рождался... Постапайте на хорошего — у вас резко умножатся целебные и защитные способности, на плохого (мы полагаем, так большинство и поступит...) — сможете подчинять себе самых наизлобнейших и наикотратительнейших монстров и пользоваться самыми разрушительными заклинаниями. В зависимости от того, за кого играешь, из-



менятся и интерфейс.

Теперь игроку не обязательно следить за передвижениями противника: пока недруг перемещает войска, можно заняться своими делами — проверить наличие армий, посмотреть, что творится в городах, и т.д.

НММ 2 позволяет довести количество одновременно воюющих "живых" игроков до шести, имеется возможность игры по "Интернету", появился специальный multiplayer-интерфейс, добавлены новые типы героев (Некромансеры и Волшебники), в игрушке удивительно красивая графика (о местных холмах и рудниках можно слагать поэмы), сценарий обогатился многими типично РПШными элементами (к примеру герои не исчезают после прохождения миссии, а остаются с вами)...

И последнее: читайте в следующем номере "МИ" познавательную рецензию на нашу и нашу любимую игрушку!

## Забудьте о мире, полковник...

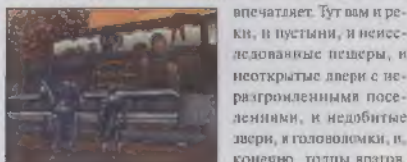
Люди, держитесь крепче за свои джойстики, грядет кое-что новое! Кто знает, возможно, мы будем рассказывать своим внукам о том дне, когда впервые увидели Esoteria 3...

В марте следующего года компания Mobeus должна выпустить свою первую игрушку, Esoteria 3, которая,



быть может, откроет новое направление в народном жанре 3D-Action.

Вселенная Esoteria 3 представляет собой единое игровое пространство, и наше пребывание в нем не прерывается никакими переходами между уровнями, сменой миссий и т.п. Мир круглый и плоский, и если вы захотите пролететь от одного его края до другого со скоростью среднеазиатской вороны, это займет у вас, по утверждению авторов, 15 минут (воистину, статистика знает все!). Согласитесь, полностью трехмерный мир

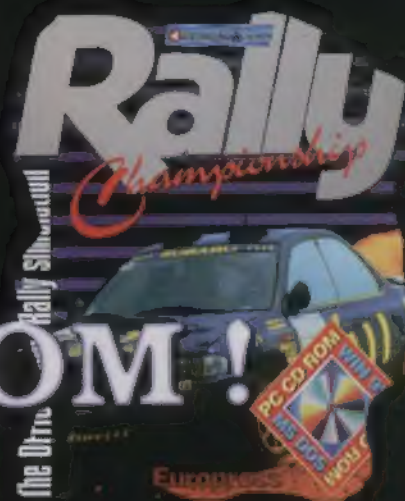


ко всему прибавьте разрешение 640x480, и перед вами — если не лучшая, то, безусловно, одна из самых красивых игр грядущего года (нашими устами, да мед бы пить, а?).

Те, кто заняты в написании игрушки, как выяснилось, тоже люди. И они понимают, что без multiplayer'a сейчас никуда. Esoteria будет поддерживать до 16 игроков по локальной сети и "Интернету". С каким весельем мы будем бегать с ружьишкой наперевес по такому огромному миру, охотясь за кем-нибудь по несколько часов или разыскивая хитро замаскированный вражеский флаг! К слову, в демо-версии игры, которая должна выйти уже в декабре, будет возможность поиграть хотя бы вчетвером. С каким весельем?

Наконец, Esoteria 3 — это еще и отсталый в сторону вид "из глаз". Интерфейс напомнит вам Fade to





# С НОВЫМ ГОДОМ!



## ИГРЫ НА CD-ROM



АО "ДОКА"

Телефон: (095) 536-4652, 536-4020.

Факс: (095) 536-5887.

E-mail: [doka@dokadata.zgrad.su](mailto:doka@dokadata.zgrad.su)



Black: камера, по-видимому, будет висеть над главным персонажем, хотя разработчики говорят, что еще есть время и они могут многое изменить. Но уже сейчас можно с уверенностью сказать: Esoteria 3 наведет шороху, и вы о ней еще услышите. Да! Тем, у кого компьютер не дотягивает до Pentium'a 120 с 16 Мбайт памяти, можно не беспокоиться. Наш вам совет: докупайте память, пока она дешевая.



## Кошмар на улице Разум

Ближе к концу 1996-го компания Rocket Science грозит удивить нас игрой Obsidian, еще одним квестом, законченным под старика Myst'a. Так что, друзья, будьте готовы!

Игра представляет собой этакий сурово-психоделический променад по странному техно-органическому миру. Хотя сюжет Obsidian'a построен по принципу Myst'a — дана головоломка, и ее надо решить, — все не так просто. Если в Myst'e приходилось искать логическую взаимосвязь между разными загадками и сопоставлять их, то здесь события не подчиняются ника-



кой логике, и надо идти против всех законов повседневноности, чтобы найти правильный ответ. «Откройте разум перед хаосом своих снов» — это чуть ли не официальный призыв авторов игрушки к ее будущим потребителям-мучителям.

Очевидно, что душевнобольной сюжет требует сумасшедшей графики. И этот вопрос — на повестке дня. Представьте себе «графическую смесь» из Darkseed'a и... скажем... Московского госуниверситета, и вы получите то, из чего построен мир Obsidian'a.

Кроме графики в игре присутствует замечательное звуковое сопровождение, написанное специально по этому случаю Томасом Долби (парень не имеет отношения к понижению шума). Машина? Не меньше Pentium'a 90...

## Лечу — курю

Помните тот момент в фильме «Звездные войны: возвращение Джедая», когда Люк с Лейей мчатся на реактивном цилиндре по лесу, сшибая по пути пригнанные деревья? Полагаем, вы тоже не отказались бы прокатиться подобным образом, а? Да, это уже было в Rebel Assault 2, но могли ли вы полностью управлять своим летающим танком? Теперь такая возможность есть — добро пожаловать в Rocket Jockey от все той же Rocket Science!

Поставленных задач в Rocket Jockey будет намного больше, и от вас не потребуются бесцельно носиться по лесу. Играющий предстанет в роли безумного гонимого-гонимой, одного из многих, претендующих на победу в Соревновании. Для получения желанного первого места и возможности облить всех гадов шампанским, вам придется прорваться сквозь десяток убийственных

(в прямом смысле) трасс, затем сыграть столько же партий в «полю». И только потом вам позволят попробовать свои силы на 10 аренах, где вашей единственной целью станет жгучее желание выжить.



Маленькая деталь — с движением по прямой проблем возникнуть не должно, а вот с поворотами связано небольшое неудобство — для того чтобы заставить «средство передвижения» развернуть, придется цепляться своим главным оружием — хлыстом — за одну из колонн, а изобилие расставленных по арене. Разумеется, точно так же вовремя нужно будет отцепиться — чтобы лететь дальше, а не врезаться в ближайшую стенку.

Rocket Jockey не будет требовать от компьютера чего-то запредельного, но Pentium всегда предпочтитель-



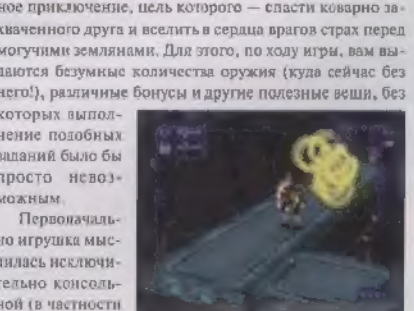
нее. Ну а испытать себя на прочность вы сможете уже в нынешнем декабре. Если, конечно, суровые русские снега не заметут дороги, по которой ко всем нам несутся сейчас грузовики, полные рождественских компьютерных игрушек...

## Курс молодого бойца

С помощью своей новой игры The Divide: Enemies Within разработчики из Radical Entertainment и издатель в лице Viscum New Media предлагают всем нам пройти некое подобие... знаменитого армейского курса молодого бойца. После высадки на подготовленную для колонизации планету происходит неприятное событие — вашего напарника ранят и берут в плен представители коренного населения этого недружелюбного мира. Вы тоже поцарапаны, скафандр поврежден вражеской пулей, и для достойного завершения миссии остается только упасть на землю и потерять сознание, что в итоге и происходит.

Пробуждение обнаруживает, что скафандр совсем плох, и вы, собравшись с силами, встаете и отправляетесь на поиски ближайшей скафандро-ремонтной мастерской. Вот такой незатейливый сюжет...

В техническом плане игра представляет собой трехмерное аркадное приключение, цель которого — спасти коварно захваченного друга и вселить в сердца врагов страх перед могучими землянами. Для этого, по ходу игры, вам выдаются безумные количества оружия (куда сейчас без него!), различные бонусы и другие полезные вещи, без



плейстейшмэновской), но разработчики мудро рассудили, что PC и Win'95 тоже на что-то годятся, и решили выпустить ее и на CD-шке. The Divide должен поступить в продажу в начале декабря с.г.

## Последний экспресс на Восток

Нравится ли вам бабушка мирового детективописателя Агаты Ивановны Кристи и ее повесть «Восточный экспресс»? Если да, то новое творение знаменитой компании Broderbund Software и безвестной фирмы Smoking Car Productions определенно должно вас заинтересовать. Игра, названная создателями The Last Express, сроботана в лучших традициях криминально-детективной литературы.

Действие происходит в поезде, идущем по маршруту Париж-Константинополь, на дворе — июль 1914-го. Ваш старый друг Тайлер Уитни предлагает совершить путешествие в столицу Османской империи. Совершенно очевидно, что по прибытии в Париж, вы первым делом наведаетесь к старине Тайлеру и обнаружите, что он отдал концы. Проще говоря, турпутевку Уитни можно сдавать обратно.

И вы, вдохновленные опытом Эркюля Пуаро, решате выдать себя за убиенного приятеля и скататься в



Турцию, полутно раскрыв это ужасное убийство. Здесь-то и начинается самое интересное.

Баба Агата подобное и не снилось: великолепная трехмерная графика, стильная комиксоподобная анимация (см. скриншоты), удобный интерфейс... Зловещая тайна может быть раскрыта никак не меньше, чем через 40-60 часов игры (уж об этом-то авторы позаботились особо). Оных только персонажей в этой детективной истории насчитывается 30 «штук».

В общем, приготовьтесь к трехдневной поездке в экспрессе, до отката набитом злодеяния, стремящимися не только завестись в тулку ваше расследование, но еще и развязать глобальный политический кризис.

Горячие скандинавские парни

Что-то около трех лет назад компания Interplay выпустила свою хитовую игрушку The Lost Vikings, где трио потянувшихся во времени викингов пыталось добраться до дома. И вот, в декабре 1996 года в продажу должно поступить продолжение.

Суть Norse by Norsewesi: The Return of the Lost Vikings осталась прежней — надо добраться до оставшихся дома валькирий. Для этого горячим скандинавским парням придется, как и прежде, действовать сообща, и для улучшения взаимодействия у героев модернизирована экипировка — появляется лазерный меч а-ля Дарт Вейдер, не менее лазерный шит и, вы не поверите, реактивные ботинки.

По ходу дела вы встретитесь два новых героя, и хотя они не совсем викинги, но в команде приго-



# 1007 год "Твиггера"

## TWIGGER



Рейтинг  
МАГАЗИН

100%

НАШ  
ВЫБОР

Windows

115446, Москва, м.м. 213  
Тел.: (095) 115-0713 и 115-0777

ВНИМАНИЕ! ПОДАРОК

Twigger

1997 г. "Никита Корсаков - вырезанный"

у. Прислу

булон

МАГАЗИН

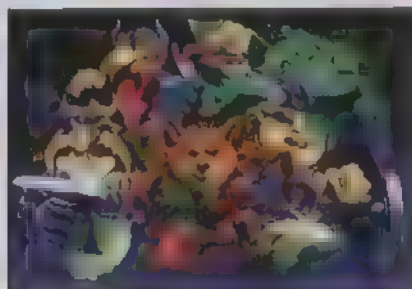
Арканди

стратегии  
14 аудиотреки  
В СТИЛЕ

TECHNO



пятся Речь о волюке оборотне и маленьком огнедышащем дракончике (исплохая компания для настоящих рыжих Эриков) Отряд должен пробраться через 31 уровень, прежде чем достигнет столь желанной машины времени Не бойтесь за свою психику



на стенах, содержавшие намек на насилие, были вырезаны из игры после того, как специальная комиссия определила, что Norse by Northwest будет раскупаться лучше, если на коробке появится наклейка "Одобрено и разрешено к использованию детьми, достигшими двухлетнего возраста" Да, это вам не американский хам, наглец и бесстыдник Дюк Ньюкомович Трехмернов



## Просто здоровый отдых

И вновь Interplay, которая в начале следующего года планирует выпустить игру Die by the Sword (дословный перевод "Умри от меча") Похожее название продукта будет вполне соответствовать его сути С мечом в руках и отвагой в сердце вам придется сражаться за свою жизнь в разнообразнейших интересах, нарисованных с помощью



новой и уникальной (по утверждению авторов) технологии VSIM Motion Control Но даже симуляционные багтрауды отсутствуют на второй план



спросите за случайную этимологическую шутку) когда узнаешь, что тебе предстоит выжить, а не просто выживать и заминать свои собственные удары и обманы движения, которые потом можно будет использовать в битвах Вполне вероятно, что Die by the Sword откроет новое направление в приключенческих играх

и в одной из самых развлекательных игр последних лет, как не забавно такие широкие возможности для использования собственной творческой мысли

Вам предстоит биться на фоне лососей и мечей, и вы узнаете походы, вспыхивающих молний и падающего солнца, пробираться через жутко реалистичные джунгли, преодолевать пропасти, падать со скал (это уже по желанию), и так далее Обычный здоровый отдых

## "...Друзья зовут меня Мерфи"

Позитив, который будет украшать коробку с этой игрой прост и строг: "Будущее порядка и закона в твоих руках!" Совершенно ясно, что в голову потенциального покупателя может закрасться шальная идея "А можно ли будет этот злобастый дорядок того?" Ответим прямо да, может

Новый продукт от Psygnosis разработчик компания Sensory Desert on), называемый The Fallen, принесет немало приятных минут любителям крупномасштабных беспорядков и разрушений Потому что эта игра раз схватки (не без элементов стратегии) будет проис



ходить не между какими-то дельфингами и JazzRabbitами, а между всемогущей секретной полицией будущего и группой подрывных элементов (или подрывной группой элементов) Причем игрок сможет выбирать либо встать на сторону Закона, либо присоединиться к крутым парням из подполья Предпочесть что либо сложно, поскольку все за и против здесь уже прогнали тиранию, а террористы как раз хотят ее свергнуть Короче говоря хороши и те, и другие, что наполняет игру особой прелестью

Весь мир, затая дыхание, ожидает развития этой сложной ситуации Обстановка все больше и больше накаляется, назревает последний и решительный бой



И вот полиция называлась сама себя скромным именем The Lords (Лорды) вступает в бой с партизанами из отрядов The Fallen Здесь то вы увидите не что, нареченное разработчиками "сложной интерактивной системой на базе искусственного интеллекта" Звучит туманно, но, согласитесь, красиво А самое главное, что смотреться должно очень неплохо Особой гордостью Psygnosis является также возможность играть в The Fallen по сети (до 4 человек)

Остается сказать, что игра должна появиться в декабре, да не одна, а со своим SPS-двойником Psygnosis что еще?

## Нормальные герои всегда идут

Вот мы и дождались! Эта выпустит очередную серию Hero's Quest'a Quest for Glory 5 Dragon Fire В этот раз нас занесет в самый центр всего цивилизованного мира в город под названием Silmaril Дело



в том, что старый правитель умер и такой герой как вы вынужден прекратить невольную работу на освободившийся пост Но есть нюанс вы не одиноким путешественником поэтому жители принимают решение о вашем пребывании в городе Ребята сразятся за право надиктовать политику и закон на арене, они переделаются, а того, который окажется победителем, оставят в городе Не будем особо останавливаться на монстрах постоянно мешающих и рождению честных соревнований как не будем заострять ваше внимание на древнем предании о каком-то жутком драконе В



общем, это были первые Олимпийские игры

Новый Quest for Glory создан в лучших традициях этой серии сохранена возможность выбора персонажа, остались некоторые герои из предыдущих игр, там все так же придется провалить немало бесстыдных и



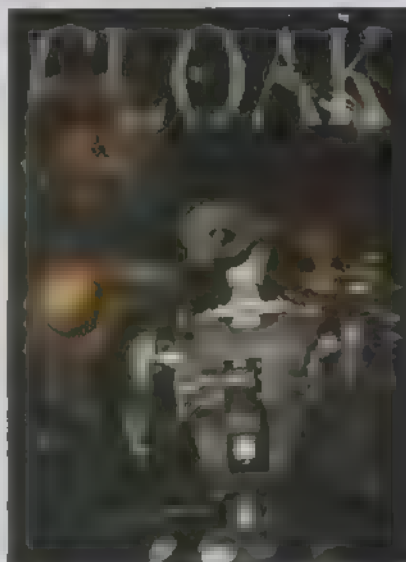
ней разгадывая хитроумные головоломки и загадки, короче говоря атмосфера Hero's Quest'a сохранилась полностью Но самое главное что Sierra не остановилась на достигнутом добавлен новый 3D engine, появилась возможность multiplayer-игры уровень сложности будет подстраиваться под возможности игрока

Что ж, дождемся следующего лета (именно на это время намечен выпуск игры) и посмотрим, остался ли у Sierra пыл в пороховницах

## Наша служба и опасна, и трудна...

Что-то все резко полюбили шпионов. Иванов Петров, Сидоров, а теперь вот и Sierra, собираются выпустить в марте следующего года игру Cloak

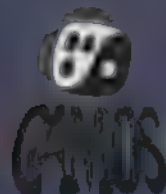
Какие шпионы? Да такие Где то во Вселенной находится планета Агрия, в недалеком от нее но барски расположенном некоем враждебном мире, населенном нехорошими бульбами Появляются слухи, что эти самые бульбы хотят завоевать миролюбивый и голландский народ Для подтверждения этих данных и сбора новых сведений на вражескую планету в числе бытовых роботов доставляют робота-шпиона, управление которым доверят вам



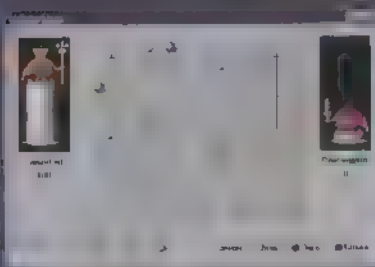
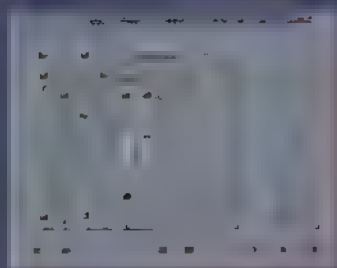
Нечто подобное, впрочем, уже встречалось в игре под названием Uner, где главной целью так же был шпионаж, но в Cloak'e есть несколько существенных отличий Во-первых здесь используется новая технология multithreading, позволяющая подгружать картинку с CD-шки, не прерывая действие, во вторых, авторы Cloak'a утверждают, что интерфейс будет устроен таким образом, что у игрока появится возможность одновременно пользоваться аж тремя камерами На одной, к примеру, может висеть картинка коридора, на другой в это время можно будет увидеть, как вы взла



# ИГРЫ ДЛЯ WINDOWS



## ШЕСТЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ГОЛОВЛОМОК



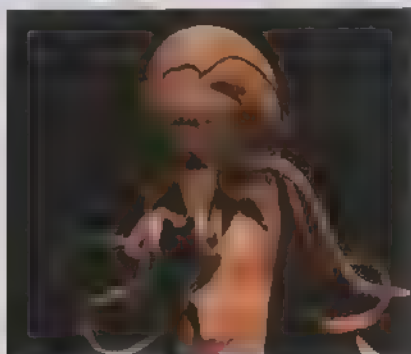
Оптовая продажа: компания "Gamos" т.912-66-24; "Лампорт" т.125-1101;

розничная продажа: ТД "Эдельвейс" (ул. Новый Арбат д.8); ТД "Эдельвейс" (Щелковское шоссе д.5); м-н "CompuLink" (Садово-Триумфальная 12/14) и во многих других магазинах.



мываете замок, а на третьей — инструкция о том, как это сподручнее делать

По разумению создателей, продукты подобны Cloak дадут новый толчок развитию интерактив



ности в играх. И это правда. Ну где еще можно покататься на роботе по коридорам вражеской базы, фотографируя и снимая все на камеру, не отапливаясь на банальное уничтожение врагов? Вам придется пережить все те чувства, которые испытывает настоящий разведчик: радость от нахождения желанного чертежа, огорчение по поводу случайно засвеченной пленки и, конечно, боязнь быть разоблаченным.

## Eddie жив!

Уж сколько раз твердили миру: каждый должен заниматься своим делом. Это не раз доказывалось печальным опытом бесчисленных поколений, но до



сих пор находятся люди. Примером может служить игра Met, выпуск которой английская компания Virgin Studios (издатель — компания Castle Media) планирует на начало следующего года.

Особенностью Met является то, что ее продюсирует всемирно известная рок-группа Iron Maiden. Отсюда и сюжет: монстр Eddie, являющийся символом данного ВИА, оказывается запертым во времени, но вдруг у него появляется шанс выбраться



из заточения и долго вынашиваемые гадом планы покорения мира вот-вот воплотятся в реальности. Кто остановит Eddie? Вы, читатель.

А вот графика в игре как будто неукрепла. И разрешение 640x480. Но что-то не слышно криков восторга. И даже впечатление определенное складывается: мол, игра выпускается лишь для того, чтобы поселить в священный виртуальный мир жутковатых ребят из "Айрона". В общем, светя нам, что только истинные поклонники этой группы смогут по достоинству оценить ее творение. Остальным же Met запомнится лишь тремя миролюбивыми аббревиатурами в журнале "Gamez Magazine".

## Спасибо братьям Маркс!

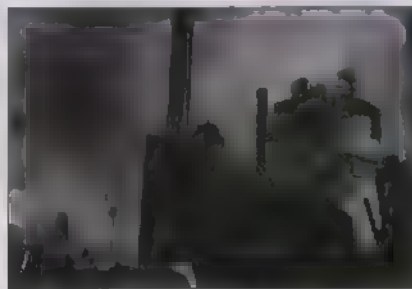
Вы, конечно, скажете, что у Карла братьев не было. И ошибетесь. Потому что все мы должны быть очень благодарны себе известным Mark Brothers за их непоказуемую серию BattleTech. Для тех, кто еще не сориентировался, добавим: именно BattleTech дала начало компьютерным играм MechWarrior (авторы EarthSiege и Shattered Steel скопировали идею, не удосужившись



получить соответствующей лицензии). Так вот FASA фирма, построившая пару десятков игровых центров Mech, наконец-то взялась и за рынок симуляторов для персоналок.



Первой игрой серии BattleTech станет Mech Commander, проект, руководимый Фрэнком Саваж (Frank Savage), являвшимся техническим директором таких хитов, как Wing Commander III и Strike Commander. Сейчас он возглавляет команду программистов FASA. BattleTech Mech Commander — это гремящая смесь action'а и стратегии. Действие разумеется, происходит в реальном времени. По утверждениям авторов, игра будет напоминать любимый в народе C&C и не менее обожасмый WarCraft.



Официальная легенда такова: одна из BattleTech-планет подвергается нападению со стороны клана Jade Falcon. Вы, инструктор военной академии, окажетесь тем "крайним", которому предстоит расхлебывать кашу. Ну что ж, вы можете контролировать до двенадцати Mech'ов, давая приказания их пилотам. Инструкции весьма разнообразны: и, используя не только стандартные "иди" и "атакуй", вы можете даже указать тактику ведения боя и схему атаки. Как это ни обидно, но в героях игры, в конечном счете, ходит все же не вы, а ваш подопечный. Каждый из них имеет типичные характеристики, и многие несут их в течение времени. Кроме того, некоторые суперкиндры могут обладать уникальными способностями. Например, на ренке умеющего раньше других засекать врагов, целесообразно снабдить быстрым роботом разведчиком, а местного снайпера лучше послать в тяжело вооруженный танк. Причем абсолютно не обязательно испепелять вражеских. Наоборот, обезвредить и захватить неприятельскую машину считается очень похвальным.

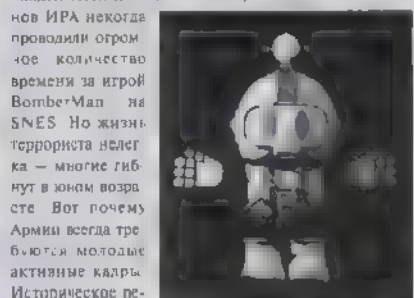
Игра обладает видом 3/4 "сверху-вниз". Полигональная графика ландшафта здесь будет очень кстати. И вот уже модели mech'ов выполнены: разумеется, на Silicon Graphics. Mech Commander использует

многооконный интерфейс, позволяющий наблюдать сразу за четырьмя объектами.

Поклонники "настоящего" MechWarrior'a тоже не останутся забытыми. FASA планирует выпуск MechWarrior III уже к Рождеству 1996 года.

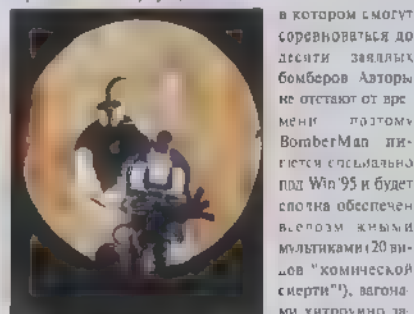
## А ты записался в ИРА?

При упоминании чудесной страны Ирландия на ум приходит сразу несколько вещей. Первое, о чем вспоминаешь, так это неподражаемое ирландское пиво Guinness. На втором месте permanently обосновались веселые ирландские парни, которые никогда не расстаются с C4 и часто устраивают праздничные фейерверки в столичном граде Лондон. "Откуда они берут столько опытных бомберов?" — спросите вы. Недавно ответ был найден. Исследования показали, что 9-10 активных чле



нов ИРА некогда проводили огромное количество времени за игрой BomberMan на SNES. Но жизнь террориста нелегка — многие гибнут в юном возрасте. Вот почему Армии всегда требуются молодые активные кадры. Историческое решение было принято совсем недавно после недолгих переговоров (в ИРА много способных дипломатов) фирма Interplay согласилась портировать игру BomberMan на PC.

Компьютерная версия игры будет во многом отличаться от платформенного прототипа, но, поверьте, только в лучшую сторону! Игра проста до безобразия: вам дается двумерная карта-лабиринт. Ваша задача, используя бомбы, проложить путь к противнику и уничтожить его с помощью тех же устройств. Один раунд обычно длится несколько минут, и если по их истечении останутся в живых несколько отаженных, игра заканчивается ничьей. Лабиринты полны разнообразных примочек, которые ускорят ваш бег, увеличат радиус действия вашей взрывчатки. Interplay предполагает создать Battle Mode



в котором смогут соревноваться до десяти заявленных бомберов. Авторы не отстают от времени, поэтому BomberMan выйдет специально под Win 95 и будет сполна обеспечен всеми жемчужинами мультиплеера (20 видов "комической смерти"), вагонами шитроизно за

прятанных бонусов и пр. Более того, отныне игра будет подразделяться на "классическую" и "улучшенную" (enhanced). Последняя будет включать 20 видов новых бонусов и вестиков разнообразия бомб (!). Игрушка, без сомнения, станет очередным редакционным хитом и надолго парализует жизнь журнала. У нас еще есть возможность понаслаждаться таким изданием до начала 97 года (именно тогда выйдет упомянутый "гвоздь"). Не терпите времени!

## Пещерные войны

Как хорошо, что человеческая раса победила мамонтов и саблезубых тигров и смогла выбраться из темных пещер, заверяя, к счастью, А. в некоторые, увы, не смогли (что еще раз доказывает превосходство homo sapiens). По версии Avalon Hill изложенной в ее новой игре Cave Wars, примерно восемь тысяч лет и остались жить во глубине земной поверхности, борясь там за подземное царство, которое аляло и было прозвано людьми Адам.

Но это только предположения. На самом деле Avalon Hill предлагает всем желающим взять на себя руководство одной из группировок и показать остальным, кто есть Пахан, кто бишь Батяха. Построить крепкую империю в таких сложных условиях нелегко. Для выполнения своих честолюбивых планов вам понадобятся железная рука, много рабочей силы, хорошая техника и мощная магия. Развивайтесь, вы должны не допустить исчезновения прочих, ведь спрятавшись на время от неглад

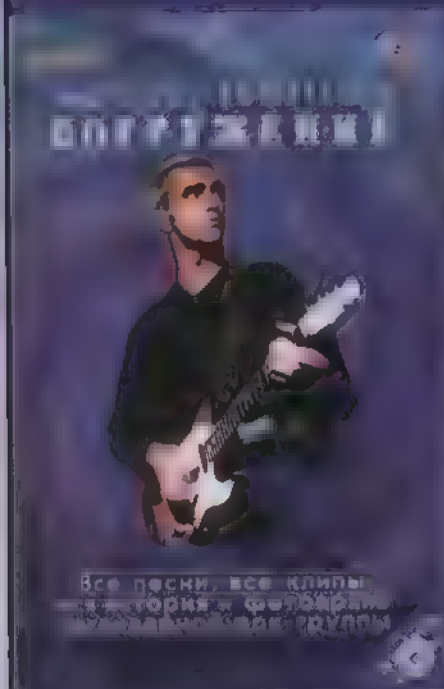


**Лучший  
Музыкальный  
CD-ROM  
года!**

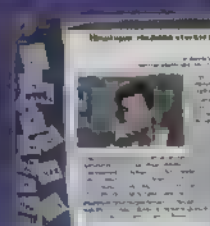
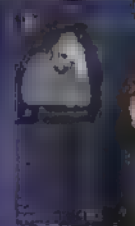


# NAUTILUS ROMPILIUS ПОГРУЖЕНИЕ

**Все песни, все клипы, все истории и фотоархив легендарной рок-группы**



**190 песен**  
включая новые песни "Труба"  
Гитарист  
Ромпилюс  
отрывки из всех видеоклипов, подробно  
фотографии  
связан с группой



**Нау - это круто!**

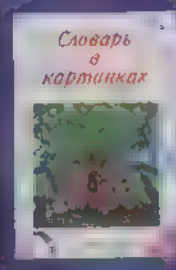
**5000** человек уже имеют **ВЫ?**

Дистрибьютор - торговый дом Comralink

фирменный магазин  
магазин "БиблиоГлобус"  
Московский дом - книги  
торговый дом "Эдельвейс"

оптовые закупки:  
тел. 931-92-69  
тел. 931-93-01

Интерактивный мир





группировка может появиться в самое неподходящее время с самым неудобным для вас козырем. Слабину, даже в худшем случае, нельзя принуждение становиться просто рабами и трудиться во благо викторины и процветания своих козых.

Для убедительной победы игроку придется немало попотеть: совершить атаки все три типа технологии (оружие, добывающую технику, транспорт) и четыре вида машин (earth, sampling, view ng, transport). С экономической точки зрения, вы обнаружите деловых три основных работы: эффективность добычи полезных ископаемых, количество поставляемой пищи и популяция рабов. В общем, на отдых времени не останется. Да это и опасно: вдруг враги изобретут брей для управления сталактитами и сталагмитами!

## Какая помойка!

Ничто не предвещало беды. Личная яхта семьи Блэков (существа такие) плавно разогналась по Млечному Пути, когда произошло непредвиденное. Действительно, невозможно даже предположить, как и бесконечно космиче-ким пространстве могут столкнуться два звездных корабля. Но инцидент имел место. Оба судна рухнули на отсталую планетку, которую ее обитатели гордо называли Грязь (или все так же Земля!). Что касается грязи, то ее на таком милом голубом шарике оказалась больше, чем достаточно. Путешественники и не подозревали, что они приземлились на городскую свалку, любимоно устроенную обезьяноподобными существами, норовящими поглотить палки, которых был размером со



среднего Блэка. "Неудачи преследовали нас, — писал Папа Блэк — а все потому, что на планете обитали кораблем смертельно пьяные пираты." Разбойники также огорчились, увидев жалкие останки своего крейсера. "Месты потеснились, и мы решили, что пора им уйти."

Итак, ваша задача. Фирма Philips Media доверяет вам судьбу несчастных Блэков, главных героев новой игрушки. Down in the Dumps. Квест (а это, без сомнения, он) состоит из четырех частей — по количеству недостающих кусков корабля. Каждый член семьи несет ответственность за свою часть, поэтому абсолютно необходимо, в какой-то степени овладеть выживанием. Главным препятствием опять-таки будет вовсе не густой туман и хаотичный лабиринт загадочных искателей приключений, только отходящее после вчерашнего и после дождя, а столкновение. Авторы гарантируют, что космическая свалка обеспечит игроку немало головоломок, так, найти определенную часть яхты легко, но вот только если вы ее не найдете.

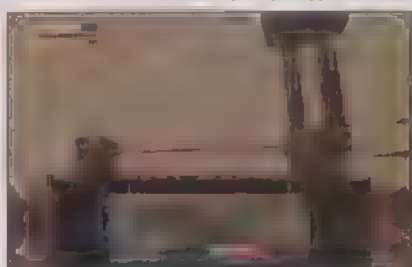
Сделанная в мультимедийном стиле, игрушка оставит удовольствие своей отменкой графикой. В первую очередь удивительная смена красок и красочные и пылкие страсти и нарисованное Down in the Dumps позволяет записывать действия по ходу игры. Дабы игра можно было продемонстрировать собственную ловкость любимой девушке/маме/тесте (неужное вычеркнуть).

## Неуместный Оптимизм

По мнению фирмы Gremlin, оптимизм человека — это то, что позволяет ему выжить в мире, где столько неоправдан. Действительно, в том случае,

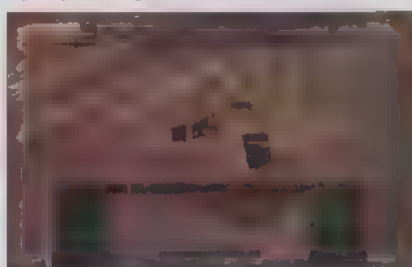


если нашу планету все-таки минует угроза ядерной войны, то уж от экологической катастрофы старухе Земле не уйти. Вероятнее всего, люди разбредутся по окрестным созвездиям в голыхках нового дома. Ничего, герой попал на чудесный дарик под названием Титан, в топе с редким именем M. braced Optimism (Неуместный Оптимизм). Для того чтобы выжить, ему придется заработать немного калачиков. Каким способом? Ну, к примеру, можно за-



ставить трудиться старым дедушкиным шатом — другого не президируется. Работы много: доставка грузов, эскорт кораблей, добыча металлов. Каждый может выбрать дело по вкусу. Ну, а чтобы встать на ноги и получить задания более опасные, нежели до ставка почтой по утрам, необходимо не только обзавестись солидным крейсером, но и приобрести соответствующую репутацию. Игрок, который будет осматриваться в покупках и дальновиднее, сделав, вскоре может стать настоящим космическим гангстером, выполняющим наиболее интересные миссии: такие как заказные убийства, организация лотареек между бандами, просто свободная охота.

Помните, чья томама всегда говорила: "Не суешься с финкой в перестрелку". И была абсолютно права. Дабы не оказаться в подобном положении, игрок будет вынужден несколько поизобретаться на бортовое оборудование. У вас всегда будет возможность не только укрепить или заменить корпус корабля, но и модернизировать бортовой компьютер, расширить объем грузового трюма и, разумеется, навесить на ваше чудовище еще немного оружия. Более хитрые игроки могут вложить капитал в постройку целого флота или создание маленького га-



ража крепости с автоматизированной системой обороны.

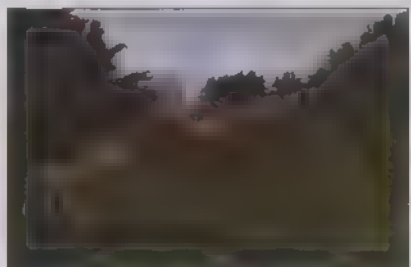
Каково название этого чуда? Пока Gremlin обзывает игрушку словом Hardwar. В силу того, что продукт все еще находится в ранней стадии подготовки, многое может измениться: название в том числе. Но основная идея изложенная выше безусловно будет сохранена. Hardwar ожидается на полках магазинов к середине весны 1997 г. Основные требования нам пока неизвестны.

## Романтизм

Считавшаяся давно потерянной в бою со временем, фирма Accolade снова с нами! Создатель нашумевшей в свое время серия Test Drive собирается к февралю 1997 г. выпустить четвертую часть игры Off Road. На этот раз Accolade выступает в роли издателя, разработчиком же Test Drive Off Road является английская фирма E. n.

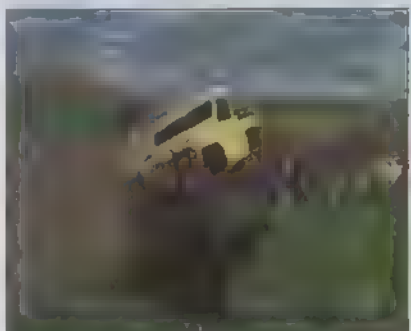
Игра, изначально называвшаяся Dirt Racer, находилась в работе более года. E. n. использовала свой грехмисный стиль, который, в свою очередь, шлифовала аж три с половиной года. С приходом в Accolade нового продюсера Ted a Tabqesch, ситуация с Dirt Racer'ом резко пошла на поправку. Игра поменяла название, в оригинальный eng не претерпела никаких изменений. Самым большим ударом для E. n. стало решение нового продюсера полностью заменить "автомобильный парк" игрушки. Шестнадцать машин было списано в утиль, а их места заняли Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler и Chevrolet K 1500 Z71. Используя 200 различных по-

раметров, разработчики наделили каждый из автомобилей уникальными характеристиками. Разумеется, до своего виртуального вождения все автомобили были обкатаны на нескольких реальных трассах. Команда тестеров записала звуки двигателя на старте



колесом, в нормальном и перегруженном режимах работы.

Игровые трассы будут смоделированы с использованием одного из трех основных ландшафтов: тропы, пустыни, заселенные равнины и леса и просто грязь (моделью для последнего "пейзажа", безусловно, послужил российский город Мукомли). Учитывая специфику вездеходов, соревнующиеся вои не обязаны строго придерживаться маршрута. Но если вы застря-



нете в болоте или по шее увязаете в снегу — это ваши проблемы. Тем не менее, каждая трасса будет снабжена определенным количеством контрольных пунктов, которые нельзя не посетить.

Побитые "честной" игры, видимо, будут обескуражены, поскольку неспортивное поведение гонимых на трассе не только не накажется, но даже приветствуется. Каждый автомобиль имеет несколько видов повреждений: от потянутого крыла до искоржженной торпеды.

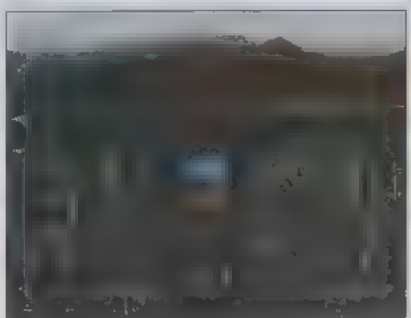
Авторы гарантируют, что компьютерный AI не даст вам разочароваться даже самых крутых гонимых. С другой стороны, у вас всегда будет возможность игры с друзьями по сети, модему или нуле-модемному проводу.

Самое главное! Дабы в игре присутствовала потребность для таких событий атмосфера, Accolade наняла кино-группу Gravity K.L., которая отличилась в таких фильмах, как Mental Kombi и "Побег из LA". Там же добавлены пять различных высших эшелонов уникальные видео- и звуковые эффекты. Наиболее эффектные спортсмены, забравшись в глубокие бездорожья, вполне могут обнаружить там (не удивляйтесь!) разбившийся космический корабль, огромный кратер от Тунгусского метеорита или даже жалоб для бобслея.

Только представьте себе Hamster, изныло скользкий вниз под крики Боб-фанатов!

## MicroSierra или SierraSoft?

Гигант игровой индустрии Sierra On-Line, похоже, решила делить империю самого Билла Гейтса в программе соревнований MS Flight Simulator vs Pro Pilot от Sierra.



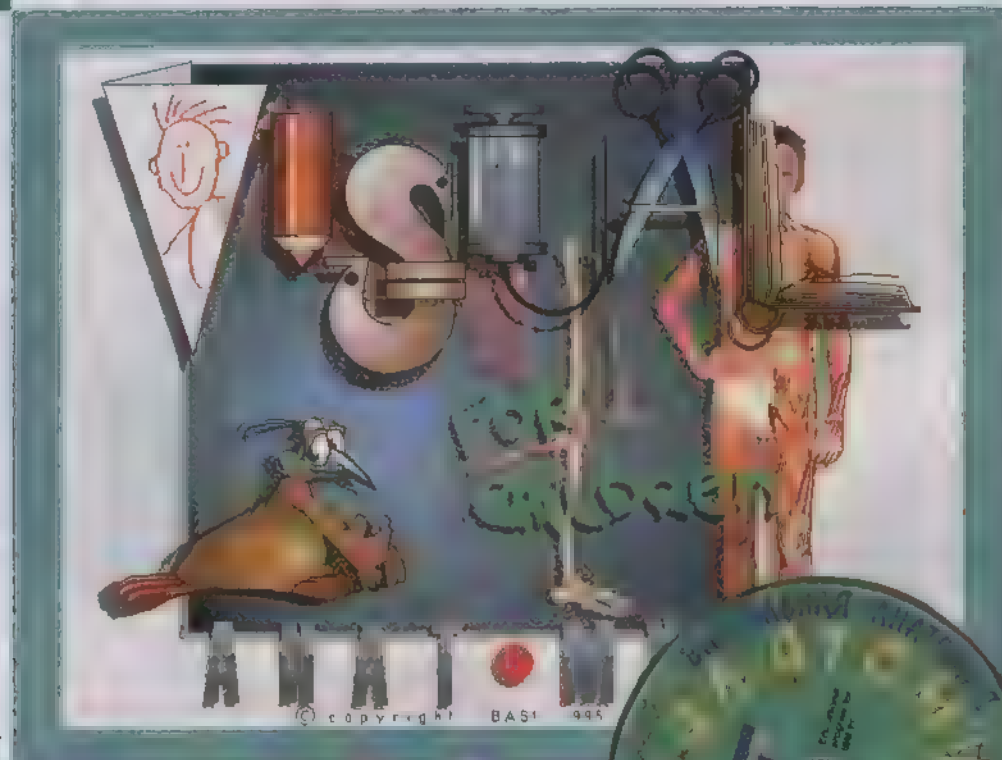


# ВИЗУАЛЬНАЯ АНАТОМИЯ

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ  
УЧЕБНИК ПО АНАТОМИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ  
СЕМИ ЛЕТ И СТАРШЕ

PC CD-ROM  
WINDOWS 3.1  
WINDOWS 95

ДЕТИ,  
УЗНАЙТЕ,  
КАК ВЫ  
УСТРОЕНЫ!



Ваш ребенок сможет совершить увлекательнейшее путешествие по своему телу и посмотреть, как оно устроено и как работают его органы!

Работа с программой напоминает игру — новые знания будут усваиваться легко и надолго, благодаря современным технологиям мультимедиа. Трехмерная графика, анимация, звук, даже живое видео — все это есть в "Визуальной Анатомии"!

Иллюстрации, мультфильмы и поясняющие тексты созданы специально в расчете на детскую аудиторию

А для большего удобства информация собрана в тематические разделы

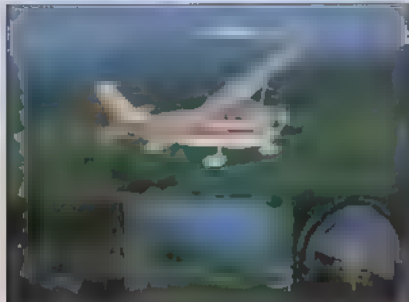
Адрес магазина Compulink — Садовая Триумфальная, 12

- Фирменный магазин Compulink — Садовая Триумфальная, 12  
тел.: 209-5403 и 209-5495, факс: 209-2975
- Компьютерный салон в "Доме книги" — Новый Арбат, 8,  
тел.: 913-6962 (63,64), факс: 290-3369
- Компьютерный салон в магазине "Библио-глобус" — Мясницкая, 6,  
тел.: 924-2673 и 928-2394, факс: 928-2394
- Компьютерный салон в ТД "Эдельвейс" — Щелковское шоссе, 5, стр. 1,  
тел.: 961-3450 и 961-3451
- Дилерский отдел Москва, Удальцова, 85,  
тел./факс: 931-9269, факс: 931-4011

Вы можете посетить Web-сервер компании Compulink по адресу  
[www.compulink.ru](http://www.compulink.ru)



Мелкомягкое произведение уже 15 лет на рынке и имеет как горстку приверженцев, так и толгу ненавистников. Последние в основном презрели мирные настроения Microsoft'a и неслибовь к "гражданским" авиасимуляторам (примочка с боевыми деталями) в MS FS, конечно же, пошлая пародия на жалкое недоразумение). Pro Pilot созданный фирмой Sub-Logic, впервые появился на Apple-компьютерах. Sub-Logic сотрудничала с MS еще с 1980 года, а недавно один из ведущих про-



граммистов фирмы перешел под начало Б. Гейтса дабы трудиться над MS FS 95.

Пока компания Microsoft перекупала ведущих программистов, Sierra приобрела Sub-Logic целиком. Объединившись со специалистами из Dynamix, мастера из Sub-Logic создают совершенно новую тренировочную систему для пилотов (это даже не симулятор!) с использованием реальных карт местности, новенького графического engine'a и настоящих схем и правил воздушного движения. С этого надеется, что все любители настоящих симуляторов переключатся с MS FS на их творения — хотя бы потому, что "они феноменально реалистичны". Шпики из Sierra подкрепляют свою уверенность в успехе грядущей игры тем фактом, что до сих пор никто не мог составить серьезной конкуренции продукции компании Билла Гейтса (его последняя компания) стала "несколько печальна".

На данный момент абсолютно невозможно предсказать исход стычки двух монстров программного мира, но дополнительно известно, что Pro Pilot должен обладать следующими достоинствами:

более близкой к реальности механикой, огромным числом аэропортов (2500 против 300 в MS FS), точной симуляцией радиосвязи с землей и в воздухе, а также возможностью поломки любой части самолета в любое неудобное для вас время. Кроме того, обещается наличие четырех настраиваемых пользователей внешних камер, 60-дюймовый frame rate при SVGA-режимах и, наконец, пятиптиц! Cessna 172, Beechcraft Bonanza Baron King Air, Cessna Citation бизнес-джет.

Ждите впечатлений от "наиболее реального" полета к маю 97-го.

## 3DO: забудьте о консолях?

### Здравствуй, детство!

Помните абсолютно неповторимые игровые автоматы, которые стояли в любом приличном "Доме игрушки"? Они имели два руля, соответствующий набор подделок и восхитительный зелено-черный дисплей. Игра производила огромное впечатление на детские умы, хотя манера езды, которую прививал автомат, была несколько рискованной. В свою очередь, рождение PC вызвало к жизни та-



кие шедевры, как Ironman и, чуть позже, Micro Machines.

Но вот, много лет спустя фирма 3DO решила воскресить почти забытый хит. Их новая игра Nitro Racers призвана вдохнуть прежний огонь в по-

взрослевших мальчишек (сентиментально, но КАК звучит!). Поддерживаящая как VGA, так и SVGA-режимы, игрушка показывает все игровое поле (хотя бы в SVGA). Вид стандартен — "сверху сбоку", 3/4. Ни в коем случае не претендую на почтност: звание симулятора игра получила на создание определенного "яркого" настроения. Вам предстоит соревноваться с семью (!) автомобилями конкурентов, с сумасшедшей скоростью носись по рямпам, мостам и крутым развязкам. В игре более 30 трасс, так что Nitro Racers могут долго оставаться вашими фаворитами. Вам придется гоняться в разнообразнейших условиях: по асфальту, льду и грязи. Цель — обычно выиграть гонку и получить призовые, которые — это новинка! — можно будет потратить не только на усовершенствование своего болида, но и на более умелую команду механиков.

Судя по всему, на создание грамотного и быстрого engine'a было потрачено немало сил, ведь только на одну (из восьми) гоночных машин приходится 2400 кадров анимации. На трассе авто могут входить в занос, крутиться и даже ездить на двух колесах (!).

Возможности игрушки для multiplayer просто поражают. Так, добрые создатели предуготовили места для ТРЕХ игроков на ОДНОМ компьютере в SVGA-режиме и двух игроков в VGA-режиме. До восьми иг-

роков поддерживаются по сети, причем возможны любые комбинации: по три игрока на двух машинах и два на оставшейся, по два игрока на каждой машине и так далее. Благодаря перечисленным достоинствам, игрушка уже сейчас до ее выхода может быть зачислена в PRX (почетные рекламные хиты).

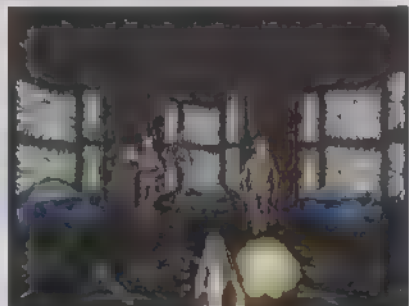


Самое главное — игра выходит к Рождеству!

### Время собирать трупы

Попытки клонировать DOOM редко приводили к успеху. id Software, умело слизавшая все сливки, уже забыла о своем древнем хите, в его как бы братья все еще появляются. Достойный вклад в это, несомненно, героическое дело внесла недавно фирма 3DO. Разработанная группой Studio 3DO игра Kill as Time вполне может заинтересовать поклонников 3D-shooter'ов, коими особенно полна российская глубинка (или мы, шибемся, а, пацаны?).

В отличие от DOOM'a, Kill as Time содержит прекрасное видео, которое призвано не только помогать игроку в нахождении верного пути и разгадывании загадок, но и создавать видимость сюжета.



Дело имеет место быть на далеком острове, куда не ступала нога человека аж с 1932 года. В те ветхозаветные, почти библейские времена с острова исчезли несколько людей, увлеченных оккультными обрядами и искавшими древние Воляные Часы, которые якобы гарантировали обаятельную вечную жизнь. Сможете ли вы не ступить в этом гиблом месте?

Игроку предстоит путешествовать по огромному острову, состоящему из 45 частей этапов. Видимо, в пикну все тому же DOOM'у переход с уровня на уровень не будет замечен. Восемью стандартных видов оружия должно эле эле хватить на то, чтобы справиться с 20 типами врагов (впрочем, помогут те самые 20 видов бонусов, о которых так долго говорили авторы). Совершенно очевидно, что игра не принесет в жанр ничего нового, но обещает быть достойной почетного звания "клон".

Дата выпуска пока неизвестна, чего не скажешь о системных требованиях: Win'95, Pentium 90-120 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.



**СИТЕК**  
КОМПАНИЯ

КАЧЕСТВЕННОЕ И НЕДОРОГОЕ СОЕДИНЕНИЕ С INTERNET

ПОДПИСАНИЕ НА КАНАЛЫ РОССИЙСКОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ КОМПАНИИ ТВАИ

КРУТЛОСУТОЧНАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

МНОГОКАНАЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

СИТЕК  
КОМПАНИЯ

ТЕЛ: 964-1201 964-1301

HTTP://WWW.SITEK.RU



# Взгляд номер раз

Вы не забыли, что мы приказали себе взять за правило "бросать первые взгляды" на те еще не вышедшие игрушки, которые добираются до "МИ" в виде играющих демо-версий? Нет? Тогда получите первые мнения о M.A.X. (Interplay) и JetFighter III (Mission Studios/Interplay)

## Красавчик "МАКС"

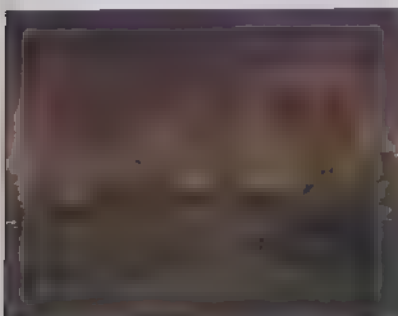
Многие ли из вас задумывались над тем, как появились походовые компьютерные стратегии? Уверены, большинство считает, что единствен-



но правильная стратегическая игра — та, что идет в реальном времени. Но, как обычно, это чистое ошибочное. Сначала были динозавры, то бишь настольные игры. Особенно сильно они играли, не динозавры) расцвели в Штатах. Зачастую выпускались целые серии с совершенно уникальными сводами правил. Последние были очень объемными, в силу чего игра приобретала необходимую сложность и атмосферу.

При чем здесь M.A.X., новая игрушка от Interplay? На первый взгляд, продукт напоминает неплохой C&C-клон: тот же вид сверху, фантастическая техника, способы создания баз и так далее. Удивительно, но особый шарм игрушке придает именно режим turn-based.

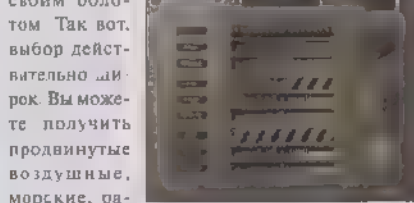
M.A.X. расшифровывается как Mechanized Assault & eXploration. Из чего пыливый читатель догадается, что вновь настало время командовать и покорять. В качестве члена одного из восьми противоборствующих кланов (нет нам от кланов спасения) вам предстоит провести кампанию по захвату и освоению 24 планет. Каждая группировка имеет своего коня, будь-то уникальная тактика или секретное вооружение. Очевидно, что ничего кардинально нового в этом отношении M.A.X. не дает. Дело в другом: как и предполагается хорошей настольной игрой, M.A.X.



очень гибок. Под этим понимается возможность изменения основных параметров игры. Вначале вы можете настроить игрушку под собственные нужды. Предлагается шесть варьируемых опций: о уровни сложности игры, ограничение на количество ходов и возможность выставить таймер (лимит времени на один ход). Далее, вы вольны определить порядок ходов (они могут выполняться как по очереди, так и одновременно). Из-

меняется количество ресурсов (строительные материалы, золото и инопланетные артефакты), а также условия победы по истечении указанного количества ходов или по достижении иного объема очков.

Как уже упоминалось, каждый клан славен своим боло-



том. Так вот, выбор действительно широк. Вы можете получить продвинутые воздушные, морские, ракетные, скоростные отряды или же специализироваться по части бронетехники, шпигонажа, защитных приспособлений и даже умелых конструкторов и инженеров. Как это достигается? В рекламе M.A.X. можно заметить странную надпись "customizable units". Сие высказывание понимается так: любой, абсолютно любой тип техники или отряд можно улучшить по любому параметру! Правда, для данной акции понадобятся обширные финансы, но кто ищет, тот всегда найдет. А характеристики у каждого "юнита" немалые. Общими являются количество брони, принимаемых повреждений (hit points), скорость, стоимость и seating. Для "цивильных" машин есть такие понятия, как грузоподъемность и необходимые для функционирования ресурсы, ну а для боевых — количество выстрелов, дальность стрельбы, мощность снаряда (ракеты) и размер боезапаса. Очевидно, что при такой тщательности моделировании техники игрушка имеет очень большой потенциал.

Игра выполнена в весьма симпатичной SVGA-графике. Предусмотрено много полезных "фишек", позволяющих почти по-военному читать карту. Но более всего впечатляет классно сработанный зомб, который делает абсолютно ненужной столь привычную карту местности в углу экрана. Становится понятно, что именно упустили разработчики C&C и Warcraft'a.



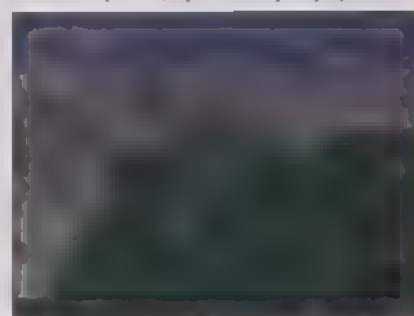
Кстати, о последних. Warcraft стал бешено популярен из-за multiplayer-игры. Походовой режим позволяет не только соревноваться по сети, модему и нуль-модему, но и легко устраивать побоища на одной машине. Системные требования M.A.X. стандартны: 486/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь. P90 все-таки рекомендуется.

## Миссия ГОЛУБОМ

По каким-то необъяснимым причинам авиасимуляторы современных летал гораздо более многочисленны, нежели все остальные "симу". Фирма Mission Studios очень долгое время пыталась вывести в десятку лучших свое творение по имени JetFighter. Несмотря на все попытки,

осуществить задуманное, видимо, удалось лишь с третьего захода, ибо JetFighter III хорош почти по всем параметрам. Хорош и вкусен.

С выпуском нового "сверхистребителя" F-22 патристично настроенные фирмы, в том числе и Mission Studios, поспешили перенести данный летательный аппарат на экраны дисплеев. JF3 дает игроку возможность не только познакомиться с F-22/N, но и вспомнить старое доброе время полетов на F/A-18. Что потрясает, так это графический engine. С некоторым пор создатели симуляторов обращают огромное внимание на прорисовку правдоподобного ландшафта, пытаются перешеголять друг друга более красивыми текстурами и, по возможности, богатой "меблировкой". Авторы JetFighter проделали воистину титаническую работу, дабы заткнуть за пояс всех ныне существующих соперников. Игра поддерживает три графических



разрешения: 320x200, 640x400, 640x480. Для последнего, разумеется, вам потребуется достаточно быстрая машина.

Вы обнаруживает себя в списках летчиков элитного подразделения ООН. А парни в голубых касках, как и известно, там, где самые горячие стычки, реками льется кровь невинных жертв, и т.д. Короче говоря, игроку придется иметь дело с Аргентиной, напавшей на Чили, обнаглевшей Кубой, вступившей в преступный альянс с главарями колумбийской мафии, и некоторыми другими агрессорами.

Несмотря на всю изощренность графики, JetFighter III оставляет ощущение полноценной аркады (тухлые яйца оставьте в холодильнике!) Или, вернее, достойного продолжателя дела небезызвестного Comanche. Валеты и посадки на раскачивающуюся (на самом деле!) палубу авианосца, огромное количество различных недругов, "динамическая" погода и даже облака — все это, конечно, хорошо, но игре недостает элементарной атмосферы. Опытные пилоты поймут. Хотя, быть может, такое впечатление создается из-за недостатка информации, ведь в той демо-версии, которую мы тестировали, всего 4 миссии.

Системные требования: 486/100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.





# 128 “метров” памяти в третьем измерении

Кто не помнит маленькую симпатичную девочку по имени Алиса, которая все время норовила попасть в параллельный мир, когда его еще не умели цифровать — то проваливалась в кроличью нору, то влетала в Зазеркалье!

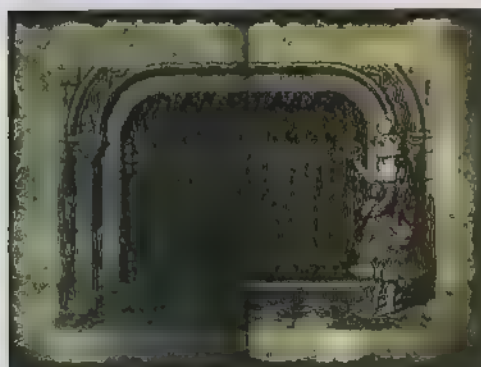
Теперь малышку ждет еще одно путешествие: задремав, она угодила в... рояль, на котором тренькала ее сестра, и теперь непоседе придется пройти через фантастический трехмерный мир Страны Музыки, созданной программистом **Алексеем МОРОЗОВЫМ** и художником **Александром ШВАРЦЕМ**, угадывая хитро завуалированные композиции **Александром РОЗЕНБЛАТОМ** классические мелодии, заглядывая в музыкальную энциклопедию и все глубже погружаясь в свое новое Зазеркалье — мир музыки!

Такая вот новая обучающая игрушка от компании “Союз”, выступившей здесь издателем. В принципе, незатейливая и привычная — больше всего в ней удивляет мощно, “с запасом” сделанная трехмерная реальность с великолепными возможностями перемещения. Ее оценили не только мы — на недавнем московском фестивале “Фантазия” Александр Шварц получил первый приз в номинации “Графика в компьютерных играх”

Тем более удивительно было узнать, что “Алиса в Музыкальной стране” — первый опыт художника Шварца в области трехмерной графики и компьютерных игр вообще. Заинтригованные, мы прихватили свой любимый диктофон и устремились к художнику в гости

**“Магазины игрушек”** Очень многие сейчас задаются вопросом: как начать делать игры?

**Александр Шварц.** Прежде всего, когда начинаешь, нужно поставить жесткое условие: ты не должен быть “радиолубителем”, обожающим рыться в своем компьютере; у тебя должна быть идеальная работоспособная машина, позволяющая уверенно и без оглядки на что-либо трудиться. (Ваш покорный слуга сразу понял, что 128 мегабайтов оперативной памяти это абсолютно нормальное состояние.) Независимо, Pentium это или что-то еще (лично я предпочитаю Mac). Забудьте о марке вашего PC и тем он напичкан: главное — программы.



**“МИ”** Вы — художник-график, почему вдруг компьютерные игры?

**А.Ш.** Как я начал, пришли в магазин вместе с женой, которая выбирала компьютер для работы. Но я же художник! Смотрю на дизайн, вижу — красивая машина, я даже не знал, что это “Макинтош”. А потом выяснилось, что это как раз то, что мне рекомендовали. И получилась нечто очень интересное.

**“МИ”** Вы занялись разработкой игр совсем недавно, а уже и проект готов, и премия получена.

**А.Ш.** Почему так быстро? Наверное, потому, что я не программист, а художник. Профессиональный художник. И мне очень легко в трехмерном мире. Я легко распоряжаюсь образами, для меня нет никакого труда представить любую проекцию, с цветом тоже нет проблем. Основная загвоздка первой программы, “Алисы”, была в том, что делалась она в миллионх цветов на “Маке”, а выводить пришлось в 256 цветов.

**“МИ”**

**А.Ш.** Это было первое требование производителя. Все таки это был заказ, понимаете? Мы не могли возмущаться. Но минуло некоторое время, к нам пришел тот же издатель и сказал: ребята, а не могли бы вы вернуть полноцветную гра-

фику? Я был безумно счастлив, это сняло кучу проблем.

**“МИ”** А почему именно игры? Мало ли где можно приложить подобные навыки? Вон, вы ведь и на фирму Mercedes-Benz работали.

**А.Ш.** Я всегда был убежден, что мужики, они в самом деле в игрушки не доиграли, и играют все по своим принципам. Сидишь играть и одним людям хочется менять игрушки так же, как меняют, например, автомобили (скажем, первую модель “жигулей” на какую-нибудь шестую, и так далее). Тут то же самое: первый DOOM на второй, потом на Quake. Со мной было иначе: сел за компьютерную игру, и первое, что мне захотелось сделать, что то подобное самому.

**“МИ”** Первая ваша игра? Что это было?

**А.Ш.** По-настоящему первой считаю Myst. Ну конечно! Как то один приятель сказал мне, ты тут с Wo fenstein’ом с ума сходишь, в лучшем бы посмотрел, что твои коллеги там натворили. А потом была потрясающая совершенно вещь, которую мало кто знает Making Music. Если вы не видели это, вы не видели ничего. Ее автор, один из первых электронщиков в США, сделал для детей потрясающую программу, в которой с музыкой можно делать все, вплоть до того, чтобы красками рисовать звуки.



**“МИ”** Ну, у нас на рынке пока подход другой.

**А.Ш.** Вы не правы, и у нас сейчас происходят очень интересные вещи. На конкурсе, в котором мы участвовали, первую премию по компьютерной мультимедиа получили художники, создавшие абсолютно эстетскую вещь по

сказке Карло Гоцци “Ворон”. Фантастика полная! Кто у нас знает Карло Гоцци?

**“МИ”** А как вы рассматриваете перспективы 3D в игровом деле?

**А.Ш.** У меня есть собственная точка зрения, которой, впрочем, придерживается наша авторская группа. Первое: мы не хотим следовать так называемым американским образцам с их комиксообразной графикой, когда даже рыцари короля Артура похожи на суперменов, Бэтменов и прочих. Нас привлекает нечто другое: стилистическая обработка точной эстетики. Уже есть сюжеты, могу даже их назвать: Земля под властью марсиан, Уэллс, Орсон Уэллс (режиссер). Если возьмемся за это, то эстетически будем брать все, что касается гравюры XIX века. И нет никакой необходимости строить безумное количество трехмерных миров, вполне достаточно построить аппликационный театр, в котором будут работать гравюры. Все зависит от задачи. Мне очень не хочется идти на поводу.

На мой взгляд, никакая это не перспектива — пытаться точно смоделировать реальный мир, легче сделать интерактивный видеоклип. Зачем мне строить “трехмерки”, заниматься такими сложными вещами, тем более для обычных компьютеров, которые не смогут с эффектом все это “крутить”? Хотя я в состоянии делать это, все необходи-



мые программы — вот они, под рукой. Блестяще отфактурить? Пожалуйста. Картинка будет просто невероятной, паркет — каждая досочка отдельно, картины будут висеть, причем все это я сделаю руками. Но ведь машина-то не потянет!

**“МИ”** Тик в чем дело?

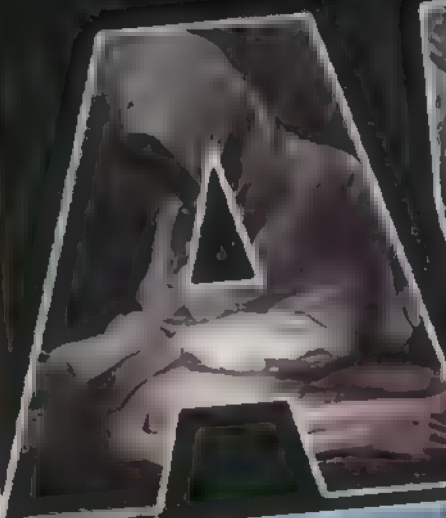
**А.Ш.** Если говорить об эстетике



10



Х.МОТОЛОГ



ЕДИНОВРЕМЕННО ОТКРЫТЬ ВРАТА ВОСПРИЯТИЯ,  
ЗАКРЫТЬ ИХ УЖЕ НЕВОЗМОЖНО.  
САМИ ПОНИМАЕТЕ, КЛАССИК



**О**дин мой знакомый год три подряд начинал свою речь исключительно словами-защитниками "ну вот" и т.п. Только не надо, не надо говорить мне, что он не был оригинален, ибо — все остальные слова, излившиеся из него, строго ритмизированным потоком, сто безупречной его обесценивающей иронии. Первый и не во второй раз, остальные же были вполне способны самостоятельно дойти до его неслыханных мыслей.

Но...  
Верно и наоборот, Я.Х.Мотолог возмущен на этой, уже изрядно протоптанной части журнальной площади для того же, для чего являли себя на этом месте другие. Но как человек деликатный, я не стану повторять всем известным читателям то, о чем они уже должны догадаться после столь интересной переписки (я соответственно, воздержусь от выражений вроде "жанры — это..."). Буду приземлен и конкретен. Конкретный — по-английски — бетонный. Болезнь номера и повод для сегодняшнего приземления — аркады: уже упомянутые редакции в октябре-ноябре — динамические игры, если использовать термины, измышленные кем-то из великих.  
Жанр сей многие считают низким и примитивным, что, конечно, он уходит в неслыханную тупость, и живет там долго и несчастливо. Про action же (научимся же говорить по-русски, даже по тексту — «КШН») добрых слов говорить не принято — все Дуум, да Дуум, а потом матерно ругаются и долго говорят про Большое и Чистое. А после мечтательно и с умным в. смотрит на квесты (пристально смотрит в даль).

Никто от «КШН» (Аркады хорошего жалеть не должен (или не должОн?). В них есть воспитательная часть — да, но — она воспитывает лишь спинной мозг и твердость спинномозгового духа. А спинной мозг принципиален для иммунной системы. Значит в/А воспитывает

иммунитет. Устойчивость лояльности.  
Устойчивость и нужна, и полезна. в/А помогает отработать рефлекс и дисциплину. Хорошо и пищеварению. Пища для ума, конечно, тоже нужна, но переваривать ее нужно умом. Тренируйтесь.  
Утверждения, что в/А отработывает реакцию, наивны, как слезы ребенка. И как детский лепет шесты. Реакцию можно и на улице с пистолетом отработать. Реакция — побочный эффект. Она вторична. Требования в/А к скорости существуют лишь для того, чтобы не превратить тетрис в интеллектуальное занятие. Чтобы пародия на автогонки не стала РПП. Для тех, у кого есть моральные силы, перешагнуть эти моральные ограничения можно выпустить игры, не учитывающие таймер, "потериновые" аркады. Ибо тех, кто открыл двери восприятия, остановить уже нельзя.  
Главное — не думать. Чувствовать в/А надо, чувствовать. Логический подход в любой из игр жанра нарушает восприятие, а впоследствии все разрушает. Наблюдаемый эффект портится.  
Разрешено УГАДЫВАТЬ, но нельзя РАССЧИТЫВАТЬ. ИНТУИЦИЯ — не ЛОГИКА — не в/А — плоскость поэзии.  
Путь мысль подходит к тому, что должно послужить нам ключом к пониманию феномена аркадных игр. Вам уже удавалось замечать, что в/А в некотором смысле на голову выше любого жанра? Там, где создатели стратегий (значит, поклон им в ноги!) пытаются, учреждая энзимы и уроны, навредить, стараются сделать игру как можно более интересной и как можно менее скучной... А... там горы рождают мысленные калони, всплывают три-четыре уроны и достигают таких высот и глубин, что понесшие неграбельности альтернативных жанров просто теряются. В хорошую аркаду можно играть бесечно, в посредственную долго, в очень плохую — можно играть

Что?  
Как?  
Где причина?  
Зачем я проводил натурные эксперименты, тогда, когда можно было ограничиться математическим моделированием; и ночами вспоминал детство, играл в ТЕТРИС?  
Все дело в психоэмоциональной сущности в/А. Исследованию этой самой сущности можно посвятить всю жизнь, включая последующие переписки. Тот же тетрис, воздействует на сознание, причем самым неожиданным образом. Известно, что Декарт, далеко не самый психологический игрок, способен заставить человека мыслить исключительно коридорами. В этом же направлении, несомненно, лежит Scorch'd Planet и Hellbender, позволяющие глотнуть свежего воздуха и не думать ни о чем, кроме клаустрофобии. Но суть в другом: когда после жуткого кошмара выходишь из аркады вроде Arcanoid'a — в!.. Какие глубокие воспоминания свои ощущения, вспомните рожденные часы.  
Где они теперь?  
Вернемся же к нашим баранам. Аркады обвиняют в тупости. Но носиться по сеткам в Grid Runner — занятие не менее интеллектуальное, чем следить за уходящими поездами. Но! Ради последнего люди готовы тратить целые кины, фильмы об этом снимают, музыку к этим фильмам пишут. Единоразово проникнувшись духом наблюдения за поездом, покончить с этим званием, по крайней мере, при современном состоянии медицины, никак невозможно. В Grid Runner же все гораздо









ТАКИЕ ДЕЛА.  
КУРТ ВОННЕГУТ



# Как важно быть оптимистом

Архиважно быть оптимистом. Мы там, где рев газа, визжание тормозов (чужих), бампер(с)ы с шипами, пулеметные гнезда по всему периметру, густо залитый кровью асфальт и воля к победе. Воля к победе — есть оптимизм, победа — торжество оптимизма... Так говорил великий Дон Хуан. Ура!

Игра **Death Rally** (Apogee и Remedy Entertainment, свежий ноябрьский релиз) — как раз тот самый триумф оптимизма, наполненный волей к победе, потом, кровью и прочими бонусами. Злому, тупому и наивному аригелю, потрясенному тем, что вы: "оплю сверху", и управление покажется неподручным (это с клавиатуры то и неудобно?), и сам гейм из второго замеса, но стоит лишь немного постучать по клавишам, и можно выходить в астрал. То есть начинать уливаться.

Но, конечно, это не "Формула" за номером первым, да и в симуляторы ее ни один оболтус не запишет, но в F1 из пулеметов не постреляешь, ведь верно? А мины хоть и можно подкладывать, но только увы тайно. Да и неприятности потом будут. А тут, пожалуйста, сколько угодно. Отчего и игра вышла пальчики оближешь, бойкая, непосредственная и от души.

В самом начале вас, конечно спросят: будете использовать оружие? Надо быть злым, грым и наивым (а еще постоянно слушать Дэвида Боуи), чтобы ответить "нет". Собственно, ответив таким образом, стоит тотчас же попробовать поставить какую-нибудь другую игру. Ибо пацифистов здесь поганой метлой. Не ценят, стало быть. Лично я, Х(е) перестал чувствовать себя пацифистом

лишь заведя зопухов, решивших полизать за гонкой именно с той точки, на которой мне нравится прожарить поворот. Кто сказал, что это был тротуар? От того, кто это сказал, остались лишь красные (в русском языке красивые) полосы на асфальте. Такие дела (Курт Воннегут).

Ах да, от **DRally**, что она поможет вам проявить себя в спорте, — зло, тупо и наивно. То есть маловероятно. Игра, где гонку микромашинок можно наблюдать с высоты полета бредущих на низком городском гадов (голубей, воробьев, квакай, etc), едва ли выбьется в симуляторы. Даже если ее сильно подлечить. Зато в аркаде — легко. Но ведь в чем основной парадокс теории, используемой "МИ" в повседневной работе? В том, что ни один симулятор не заменит реальности. А обсуждаемый гейм ее с успехом заменяет. Особенно любителям гонок неспортивных, зато кровавых. Я же предупреждал: в "Формуле" вас за мины по головке не погладят, потому что смертная

казнь через отрубание головы повсеместно отменена. Такие дела (Воннегут). Хотя правильно, конечно, будет "Воннегат". Такие дела.

Наша же услада (**DRally**) приближена к другой реальности. Тут к вам может подойти богатенький Буратино (в игровой терминологии — спонсор) и попросить вас собрать разложенные на трассе цветные таблетки. Вам-то все равно по ней крути нарезать, теваться некуда, а у него бизнес. Соглашайтесь, денег даст. Меценатов, к слову, в игре с избытком: среди них есть один банальный, разбросавший по дороге бахсы богатый дядька с квалыга редкий, приезжаешь последним, деньги забирает обратно), а также гуманисты, дающие деньги за помощь выжившим соперникам в деле скорейшего приближения к концу пути (жизненного). Гвоздем сезона выступает милая девушка, голова которой укрыта капюшоном, а руки сжимают косу. Эта с радостью отдаст вам аж \$5000 призовых, случись вам добраться до финиша в гордом одиночестве.

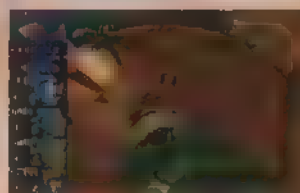
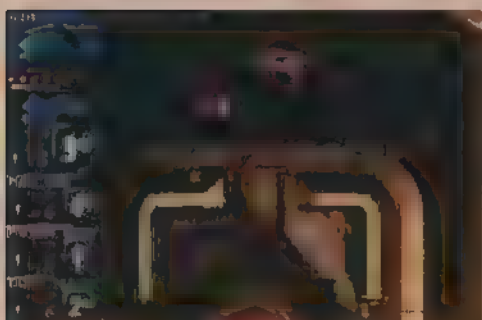
Чтобы стать гарантированным чемпионом (избавить соперников от риска упасть с пьедестала и разбиться), необходимо затариваться толстыми тачками, как бампер(с) с шипами, мины, ракетное топливо. Самое

денное на местном толчке — это бойкие ребята, за небольшую мзду готовые перерезать (а может, и перестрелять) сам процесс, увы, не показывается) гормонные шлагги у ваших друзей. Не стоит испытывать угрызений совести, лучше заглянуть в вопрос из разряда сакральных: почему у этих

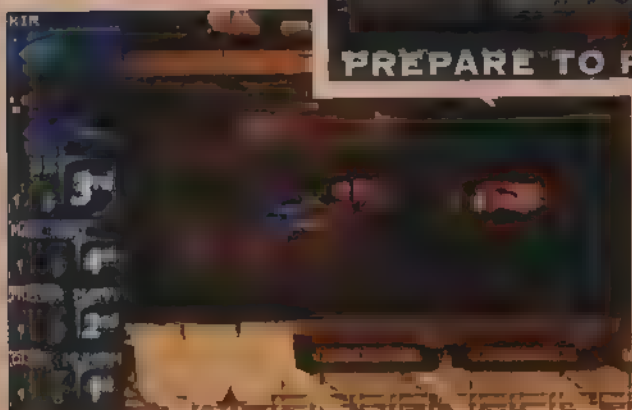


уродов в начале гонки может быть до сотни очков и самая модная тачка, а у вас — нуль "Запорожец" и дырка в кармане.

Так вот, несправедливости можно и нужно исправлять. Кстати, самого отвратительного чемпиона зовут Duke Nukem. Давить его — дело чести, доблести и отваги. Явный солнцевский мафиози, парень всегда при загадочных тенях, а значит — при самой продвинутой машине. Даже тогда, когда добросердечные поклонники Quaке, мстя всеми силами за честь морских







таблице участников, вам предстоит встреча тет-а-тет на супертрассе с некоей супермашиной, управляемой супергонщиком Парень воистину ужасен его боялся

**Системные требования:**  
486DX2/66 МГц  
Pentium), 4 Мбайт RAM  
супергонщиком  
карта, MS  
DOS 5.0+

пехотинцев, взрывают эту красную бронированную непотребность

Последний полезный деятель на черном рынке - добрый чадья ростовщик (истопников не держим-с) Деньг дает Настоящих Потом будет на зад набирать, но это будет потом Да! В этом разведали кроме черного многими благосклонно отмечен еще и легальный рынок То есть обычный автомагалин, где честный человек, никого не таясь, может приобрести новый двигатель, подлатить колеса и т.д. Самое полезное в суровых условиях нашей жизни, когда пулеметы хранят не только в подполах, но и на бампере(с)е автомашин, да и к тому же периодически из них палят Делайте выводы Олить же армора (броду) можно купить,

распустили, DeathTrack вспомнили И справедливо DeathTrack и получился, только игрушечный, микроскопический Машинки махонькие и забавные, зрители капельные и опять же потешные (а как кричат перед смертью!), стрельба, взрывы Плюс виз сверху сказывается: стрелять, братки, придется без прицела Хохоту добавляют и разбросанные по трассе бонусы Не собирая их - прожить трудно Патроны заканчиваются цепляй новые А топливо для ускорителей, спрашиваю я вас, может потребоваться? А то! Самый оттягивающий бонус - мухомор-пейот (Lophophora Williamsii - в терминологии мексиканских пейзажей). Вы поняли: откусав грибочков, соперники ведут себя много

увлекательней Самим тоже можно употребить, смотрится очень красиво Для потешных аксаковцев, сиречь патриотов "тихой охоты", предусмотрен даже специальный пароль "drug". Наберите его во время игры (можно

перед стартом) - и мир станет таким пригожим (см. картинку слева) В течение всей гонки Такие дела (Карлос Кастанеда) Теперь, товарищи, о родном и близком о графике-звук-скорости (работы) Скорость. Вообще не тормозит на Р5 Графика 320x200, но очень красивая Смотрится не просто

приятно, а более чем Можно сказать, почтительно и впечатляюще Бэкграунды трехмерные причем создается ощущение, что они обесцвечиваются в реальном времени. Мосты и туннели досаждают порой даже больше, нежели грибы. Используется очень любопытная палитра, благодаря чему недостатки низкого разрешения почти незаметны Кстати, менюшки сделаны в высоком разрешении

Звук Во время игры звучит ненавязчивая спортивная музыка ("мы там, где воля к победе мы там где..."), а также раздаются вполне конкретные звуки. Во-первых, зевая давите не только вы, и чьи-то предсмертные стоны (называемые у нас песнями) услаждают слух постоянно Во вторых стрельба и взрывы. А главное рев моторов. Иными словами, игра не без звуковых эффектов, и вполне достойная заданья в процессе звукоизвлекающих карточек Более того, включение динамика, да погромче, вполне помогает и жить, и понимать, и строить

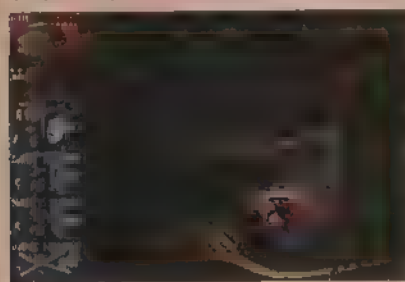
Самых дотошных, разумеется, интересует цель игры Или хотя бы построение сюжетной линии Отвечаем аркада вполне спортивно-соревновательная в любой момент можно выбрать из трех заездов, отличающихся классом участников, призовым фондом и количеством очков. Если вы слабы, то на трассу для настоящих героев вас не пустят В каждом заезде четыре участника, первые три места призовые. Когда количество ваших очков позволит занять самое помпезное место в

даже ребята, занимающиеся саботажем (шланги откусывают помните?), так что шансов проколоть шины у его авто у вас нет Пригодится лишь мияи малая честность. Но стрелять можно Такие дела (Максим Горький)

Морали таковы здесь вам не тут, спортом занимаются в F1, почему в названии игры присутствует слово "ралли" не знает никто, несмотря на эти неуважи стоит признать продукт не диетическим, но лечебным, отнести к народной медицине и выписывать усталым лессими стам и наивным гуманистам, соль и сахар по вкусу, всем ДАВИТЬ ДЮКА НЬЮКРМА ПОЛЧАСА!

— X Мотолог

P.S. А в сети это просто сказка!



за и починались минимально. После ладной гонки мужественные ремонтники спросят вас, обязательно заглядывая в глаза, или что там от них осталось... ) ючем это вы, парнишка, катались по ядерным полигонам Не берите в голову чепуху еленечки, починают все! Чувствую, коллеги, вы уже юностальгировали, слюни

★ Another ★ Remedy ★

81% ПРОШЛА

100% ПРОШЛА

ИНТЕРЕСНОСТЬ

93%

Death Rally



НАШЕСТВИЮ  
ЛЕТАЮЩИХ ТАРЕЛОК  
ПОСВЯЩАЕТСЯ

# Утомленные подставками

**П**ригомонились мы. Все научились 640х(х)480 делать. Все выползли из коридоров и научились над планетами летать. У всех творчество поперло, и всех в одном ключе. Мол, все гениальное просто, гениев нынче много, болезни у всех одни. Все помпезно крутят фонарики на залитом солнцем поле, нескончаемость нарастает, но, увы, непропорционально размеру журнала, ума, чести и/или совести.

И добрая Microsoft!.. туда же — игрок Hellbender. Конечно, нет такого жирного проема, в которую эта постоянно укачиваемая корпорация головы своей не совала. Как Ленин, известно, любил детей, так и Билли Гостоварович — энд-какой-то-Ко любит детей. Так сказать, неврофильным делами. С другой стороны, кастерить Уильям Г. (идь Ильи Б. — что в лоб, что в лбу), тоже не дело. И, чужими рученками игры высекать (контроль разработчиков называется Terminal Reality Inc., и до этого она сделала великолепный симулятор Monster Truck Madness. А еще раньше Fury 3 и Terminal Velocity. Так что, уважаемый Х(е), обвинять ребят в косороку — пустое. — Ред.). Положим, достойно памятный MS Flight Simulator симуляторами ваяли, а для Hellbender'a (пришу заметить — не в Остале тут дождь, а в Москве — ливень, а в Петербурге — ливень прибились. Школьников ужасно. Одним словом, — друзья мои, я опечален. Сюжет опуса, являющегося дорогой мот. Ред., как бы сиквелом Fury 3, излагать стыдно. Скорее, как скриншот, чужих громим. ("I was distracted with thought of Felix that morning when I left CoP Military Command. It took me three blocks to realize I was being followed. And another three to realize I was a Blob...")

Порой кажется, что это не игра, а какой-то симулятор. Но нет, это игра. И она очень интересная. И она очень красивая. И она очень... (здесь текст обрывается, так как в оригинале он был поврежден)

того озорства. Собственно, ошеломляющая абстрактно-посредственная игра просто прональной. Могути корабль настоящих героев, коим вы управляете, парит и пикирует над ослепительными планетами, встречает на своем пути жутко трехмерные корабли. Трехмерные же здания. В чистом ядре неологизма — Атейжапская Ruletka, она же Десцент-На-Фреш (Снежий) — Воздухе. Не ведая, как себя чувствует читатель, а автору данной идеи стало дурно уже при первых наскоках на таковую. Но каково же было мое удивление, когда я обнаружил, что эта игра — не просто игра, а нечто большее.

Во-первых, только настоящие профессионалы могут подобрать для аркады (или, в данном случае, для трехмерной) цветовую гамму марьянорощинского сиротского приюта начала века. Запомним, единственная лупинка по уральским серым холмам, летит серым, серым, серым. Надпись "ноги" (в памяти, а не в игре, если кто недопонял). Я даже не знал, что у серого есть столько оттенков. Кроме скучного виртуоза кисти серого проекта, попадаются еще и болотно-зеленый (лазеры), и выходящий весьма неприятные ассоциации.

Однако происходит все это не без претензий — претензий, которые, к счастью, не являются симуляцией. Пример такой: если залезть высоко вверх, то можно, подобно Икарушке, пропарить над облаками (не слишком понятная аналогия, но терять) и увидеть не солнце, но звезды. Ну и потеряться там, в открытом космосе. Ничего, к слову, интересного в этом нет, но — помня. Всем крутить, и так далее.

В замечательной игре присутствует три точки зрения: "вид из кабины" и две похожих, но не идентичных, изображающих выходящий снаружи, причем все подобрано таким образом, что играть невозможно, зато быстро... укачивает. Короче говоря, игра может с успехом использоваться для отладки-обкатки вестибулярного аппарата будущих титовых-гагариных.

Но это — мелочи. Помпезность трехмерности быстро иссякает при приближении к объектам. Создатели умудрились сконструировать такой engine, что плоскости, которые у двупланов бы должны находиться под фиксированным углом (в силу примитивности авторской задумки — под примым), при приближении к объектам этот угол по законам физики напоминают размахивающих крыльями бабочек. Причем этот эффект стабильно мешает восприятию происходящего, поэтому, получая всю обеду при разном направлении взгляда, приходится вводить в русло "пресинтез" все кланяющийся.

немедленно". Кстати, разбиться о землю, разумеется, нельзя. Потому что спитики надо хранить в местах, детям недоступных, и ежели играющий таки расшибется, второй раз игру не сможет и не запустит.

Нет, не подумайте, что играть совсем нестерпимо. Под это дело можно привернуть красивый и правильный джойстик. Немного полегчает. Затем можно провести неслабую чистку компьютера, чтобы произведение не тормозило. И, наконец, можно приколотить



коротким сложными гвоздиками компакт-диск со что-то-beholder'ом на стенку — как-никак блестит и искрит не хуже любого другого CD и первого московского снега.

— Х.Мотолов



★ Terminal Reality  
★ Microsoft

школа  
есть  
как у  
людей

какое там!

Hellbender

Системные  
требования:  
— процессор 75 МГц  
— 4-скановый  
станд. CD-ROM, 8-  
мегабайт RAM  
— видеокарта 1 Мбайт на VRD,  
звуковая карта,  
мышь (лучше  
двухкнопочная),  
Windows 95,  
рекомендуется  
3D-графический  
акселератор





# Вопиющая аркадность симуляшки

...иной самосознания дитя твои, Господи, твои Господни...  
...иной бури, естественный, следует межовозное звенище до  
...боги в ушны затылище; после легкой бабачетный куполок  
...наступает абсолютный вакуум; а потом...потом начинаются  
...потоки! Такое прет, что становится страшно — за деловую  
...молосоме сытки и провалочини, ртутью зарылись в лезвоню,  
...который в часех пересылается, сыскаться, а продюс глази  
...отправиться тузить всякие места производителям игр  
...общем, труниции из компании Criterion Studios — не без  
...набегных в таких случаях как творчество — извонии Sporched  
...Planet. При чем здесь «муки творчества» — понять трудно. Но  
...иной. Можно даже ртутью провалочини, ртутью Мозг твои...

с другой стороны, ребята старались, с этим не поспоришь. Между прочим, это их проба первая. Первая (вы можете представить вторую пробу пера? если не можете, то вы не писатель). И вот теперь, после этой пробы, закройте глаза и сосредоточьтесь. Так вот, этот смелый эксперимент в исполнении компании, нарождавшейся из всего лишь у иваре с.с., успех уже отхитить — в виде т.н. переоценки — есть отклик на демо-версию — массу похвал от зарубежной журналистской братии. Об игре много говорят, о ней даже пингуют. Вот и так, как говорится, круговорот слез в природе.

Графика у Criterion Studios на тот момент была в колоритной стилистике стремлились большевики, технология RenderWave, она же повод для фанаберии и частых ударов себя в грудь. Но сюжет — до проста в честности. Тоска, осень, даем, стреляем, какая-то колонизистов надо спастись... Двадцать лет колонизистов спасая, моя б воля, чтобы бы их всех перестрелял, но без этих уродцев меня ни в жизнь не пустят на другой уровень. Сбор этих людиншек, грустно называемых ливиньянами, отвечает от уничтожения мертвых галов, крушишь планету и пытающихся убить мой небесный таню

образца русско-японской войны  
1904-1905 года, по маниакальной задумке  
авторов способный к полету, аки

Да. Естественно. Взлетаем, крылья вырастают, разогнаемся и летим-ле-тим... Процесс полета до сих пор является сложнейшим инженерным. Дескать, однажды, по чьему-то недосмотру выпущенный на большой высоте самолет, в котором до сих пор парит наш человек, не топливом, а кислородом дышит. И вот, в большинстве случаев, когда большая часть перемешатифицированного воздуха приходится на пассажиров, то есть, "Дессентов", то бороться надо не так уж и просто. Противник (какие-то крылатые недо-динозавры) тоже парить умеет, и воздушные битвы дают наглядный пример, почему в игру марксистским симулятором

текстурами попроще. Но с тенями  
детализацией и в высочайшей  
разрешении игра немilosердно  
тормозит на любимом P100, и  
заставляет задумываться о конце  
прогресса. Ежели отключить все  
детализации и прибавить, то на том  
же P100/16 Мбайт при 640х480

С другой стороны, в игре имеются бонусы, являющихся на земле, лежащих в скрытых помещениях или падающих из врагов. Враги — необычные, но честно морально — сокрушить вас и ваших безмозглых цивилизованных. Родной скай-танк обучен делать резкий задний ход, но сильно отличающийся от переднего при наличии толпы — испугать и парить. На самом-то деле, режущий на ионизационном ветру танк — это не так уж и сложно сделать. Это — суровая, другое дело, что без жюльистики он управляет с превеликим трудом (прочий вариант — мышь).

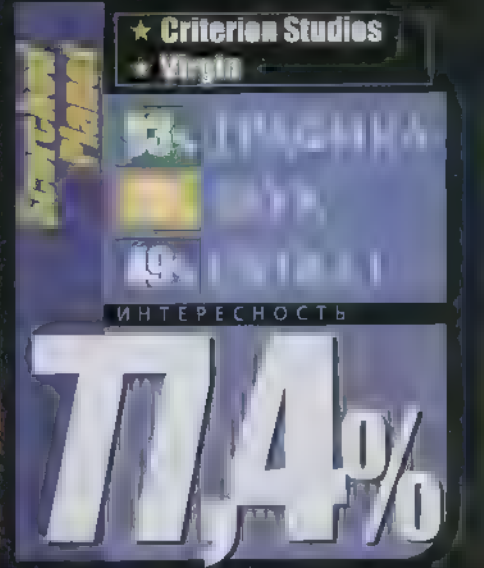
Разживишься палкой радости  
и вдруг начинаешь замечать, что  
уже все в порядке и управление  
ситуацией, способная  
игроющему на приборной доске  
полетов, карта полезительна не  
менее, и есть смысл один спасать  
и другим прекращать линию жизни.  
Опять же, на природе, на воздухе  
это вам не в камерах-подвалах, уж  
и пале-Descente. Птички поют,  
умирающие жители не имеют своим  
смертным войтом. Делать...



Остается лишь вынести  
несопримые преимущества. Во-  
первых, игра не вызывает  
клаустрофобии, а напротив радует  
простотой, ясностью, выделением  
эстетического полета и прочими,  
высокими художествами. достато-  
чай для удовольствия и наимен-  
ших потребностей запас оружия,  
находящегося в руках — достигаю-  
щихся ракеты. Высокогуманная  
цель и падение столь низко, что не  
в сказке, а в пером, враге.

Качественный график, однако для  
полного счастья потребуются:  
малиновый монитор и шестисотый  
"Пентиум". В-пятых, качественная  
анимация и удобное управление.  
Приятный звук и любимая музыка.

Отдельным абзацем — шестой. До восьми игроков, для тех кто понял. Тем, кто не понял, объясним: сетевая игра более чем интересна. Повсеместно рекомендуем пользователям эту возможность простор, оружие, флага. Приятно







# Игра в салочки,

## ИЛИ ПОВЕСТЬ О ТОМ, КАК ВСЕ ЗАПУЩЕНО

— В ЧЕМ СМЫСЛ ПРИХОДА  
БОДХИДАСВЫ С ЗАПАДА?  
— СОБАКА БЕЖИТ НА СЕВЕР,  
ИЗ КЛАССИКИ

Для науки давно не секрет, что все очень, очень

компания Virgin знакома любовь народов к игре в

салочки (они же догонялки, или не-догонялки).

Более того, ей даже известны правила этой игры

И что самое примечательное, она не постеснялась

реализовать это незамысловатое игрище под

Windows 95. Grid Runner! Возможны два игрока

(deathmatch?!)

Один мой товарищ (не тот, что любил прыгать с вышки, но тоже VIP), будь он на моем месте, утверждал бы с пеной у рта, что в этой игре очень классное видео, особенно не в той части, которая является заставкой, а в той, что являет миру новую рекламу Virgin. Я бы, в свою очередь, указал на то,

что игрой при желании можно и приткнуться. А можно и не

Тем не менее, я думаю, что правила игры в салочки знакомы всем. Для

оторванных от жизни могу пересказать эти правила по версии Grid Runner. Есть некое игровое поле, для ясности поделенное на клеточки. Кроме бонусов, которые лобок, на поле аккуратно расставлены флаги (праздник какой-то встречают повсеместно полчаса). Чтобы пройти уровень, необходимо собрать определенное количество флагов. Играющих, повторюсь, двое.

Дальше начинаются собственно салочки. Тот, кто первым отжал флажок, может продолжать это занятие, а тот,

кто протормозил, должен врага догнать и правильно, именно так и объясняли мне в детском саду, осалить его. А потом начать навёрстывать упущенное. И не в PageMaker, а бегом. Пока не догонят. Как говаривал классик, верно и обратное. Или, как писал другой классик, и наоборот...

В свою очередь, существуют средства активного и пассивного противодействия: можно стрелять, ускоряться, замедлять противника, наводить ленточные переправы и даже применять некую примитивную магию. Почти как у людей. По мере собирания бонусов, однако.

Вот собственно, и все правила этой неказистой игры. За исключением одной пикантной детали: игровое поле представляет собой устрашающего вида мостки, навешанные над еще более устрашающей пропастью. Очень хочется упасть. Еще больше хочется столкнуться. Вы меня должны понять. Хочется очень. Но нельзя.

Другой мой товарищ (тот, что очень любил учиться) писал и такое: "Игра выполнена в забытом богом разреше-

нии 320x200"

Верно и это. В

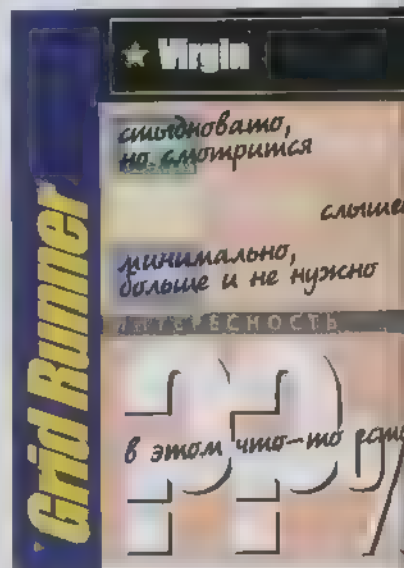
меню вам предложат замечательный выбор — между "много цветов" (быстрый режим) и "очень много цветов" (медленный видеорежим). Это предполагается достаточным, хотя у толстых денате ией согласен ощущение излишней риксизации. Опять же сказано "Скромнее надо быть".

Видел я графику и похуже. Здесь же все довольно трехмерно, хотя и заметно, что не в

реальном времени считают, мостки выглядят достаточно шаткими, пропасти достаточно путающими, а злобные монстры — достаточно разнообразными. Бонусы, конечно, смотрятся наивно, но не в том счастье. В ту же тему звук есть тоже, и вполне соответствует.

Удивительно другое. Несмотря на некоторые очевидные недостатки, игрушка вполне радует глаз. Как сказал тот, что после смерти рискует стать классиком, "кто понял жизни смысл и толк, давно замкнулся в убог". Следуя этой логике, смысл и толк жизни создатели игры поняли еще не до конца, но первые шаги уже сделали. К игре можно привыкнуть, атянуться и осознать, причем похабная привычка думать исчезнет сама собой. Поэтому шедевр можно вполне порекомендовать работникам умственного труда в качестве средства расслабляющего, вплоть до слабительного. Эффект оправдывает ожидания вполне, надо лишь соблюдать дозировки, ибо полное прохождение игры может ненароком привести к полной же деградации. Потому что все очень запущено, и науке это известно.

— X Мотолог



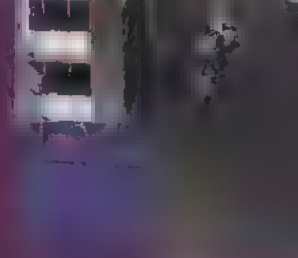


[illegible]



необходимое и достаточное условие для получения следующего задания. Отсюда следует логичный вывод: сюжетная линия небогата. У вас нет возможности провалить одну миссию и, в наказание, получить пару более сложных. Агенты действуют в городах всего мира, но не ландшафт, как это ни прискороно, эти обстоятельства никак не влияют на сценарий и климат в Москве, Аделаиде и Кейптауне. Абсолютно идентичны, более того, архитектура и планировка городов также неизменна на волеубой Планете. С

и кажется, а в конце концов от выбранного оружия изображение либо увеличивается, либо уменьшается (с учетом датчиков и стрелы). Подключаются большинство городских стрелных войск, поэтому упомянутые функции интерфейса просто необходимы. Ветних контролировать отряд невозможно, ведь игрок не может наблюдать происходящим. Если же настроить камеру так-таки не удается, то авторами предусмотрено, чтобы вращающаяся камера могла "взглядом" проделывать змейку, эстакад и мостов. Рабочие режимы игры — 320х200 и 640х480. Несмотря на огромное количество объектов, SWIA-графика обладает достаточной скоростью, чтобы не раздражать



Смешки. То большинство технологий будут таксистскими. Иными словами, их необходимо использовать у неприятеля, чтобы получить доминирующее положение. Учтите, что каждая миссия занимает несколько дней, а ученые требуют наград за услуги ежедневно. Отсюда — огромное количество денег, радующие ваш глаз в строке "Расходы" по окончании каждого задания. На ваше счастье, амуниция к большинству типов вооружения бесконечна и абсолютно дается. Кроме стрелкового оружия, в распоряжении агентов может быть как взрывчатка, так и гранаты. Не спешите, ведь у вас есть отряды изощренных веществ.

Дополнительная статья расходов — "улучшение" инвентаря. Человеческая плоть слишком мягка, поэтому было решено укрепить ее сверхпрочным экзоскелетом. А зовно кибернетическим методом, увеличивая как лучшую реакцию и ослепшую ментальную силу. Как же быть на все это деньги? В отличие от предыдущего Syndicate, провинции больше не поставляют EuroCorp'у финансы — вам придется добыть их самим, на поле

Кстати, о птичках: банки легко обнаружить по характерным дымам извращения у входа

С фимилями справлялись — переселим к оружию. Без! Которые даются с самого начала игры, абсолютно не копируются. Мипкиль чуть лучше, но дальности стрельбы по-прежнему невелика. Далее следуют миниганки, потрясающая мощность и дальность стрельбы, которые с успехом компенсируются скоростью передвижения. Если вы никак не торопитесь, а просто хотите подправить ситуацию, то лучше всего использовать автоматический выбор. Но в ожесточенной схватке это оружие бесполезно. Если же вы хотите использовать все четыре успеха обработки, то лучше всего использовать автоматический выбор.

Энергетическое оружие — лазер и электроплаз (электропалка) — является как бы нейтральным оружием. Дальность стрельбы, мощность и скорость перезарядки этих образцов вооружения не блещут экстраординарностью, но и не огорчают. Основное преимущество энергетического оружия в том, что оно довольно разумно использует энергию. Следует отметить, что обе модели обладают вирусной силой удара: чем дольше держишь, тем сильнее удар, а тем сильнее удар, тем сильнее удар.

Rocket Launcher, или гранатомет, по убийственной силе не уступает миниганке. Единственный его недостаток — потребление безумного количества энергии, что при частом использовании приводит к полному истощению батареи. А она, как известно, перезарядается не слишком быстро. Все остальное оружие к правилу создается на базе переселенных образцов, при этом могут быть улучшены любые параметры, но в основном — скорость стрельбы и мощность. Отнесем и прочее "тупики эволюции" упоминания не заслуживают.

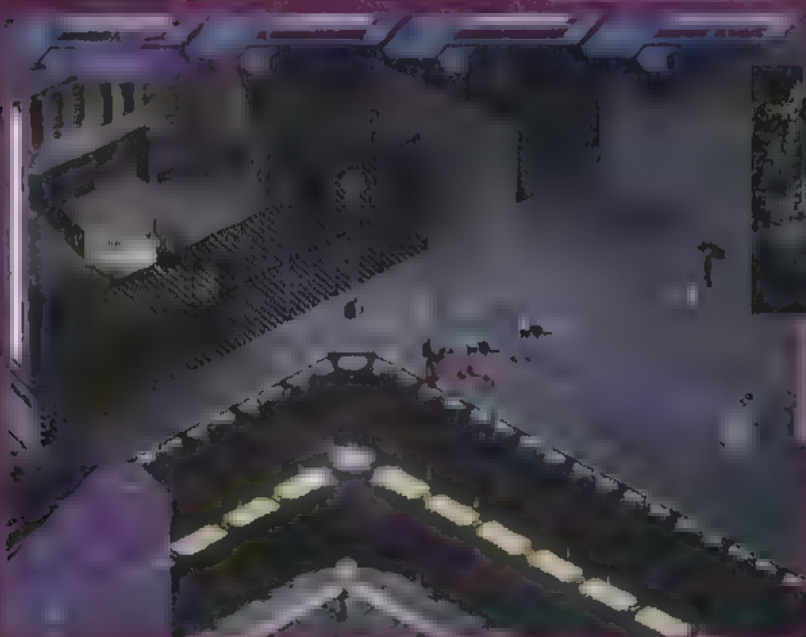


рания. Дело в том, что во многих городах существуют такие удобные заведения, как банки, в которых рядовые граждане имеют обыкновение держать деньги. На самом деле, эти деньги учредились изобретены специально для финансирования военных операций. Достаточно нажать стрелку, в которой находится банк, и в обломках здания вы увидите несколько миллионов с банкнотами.

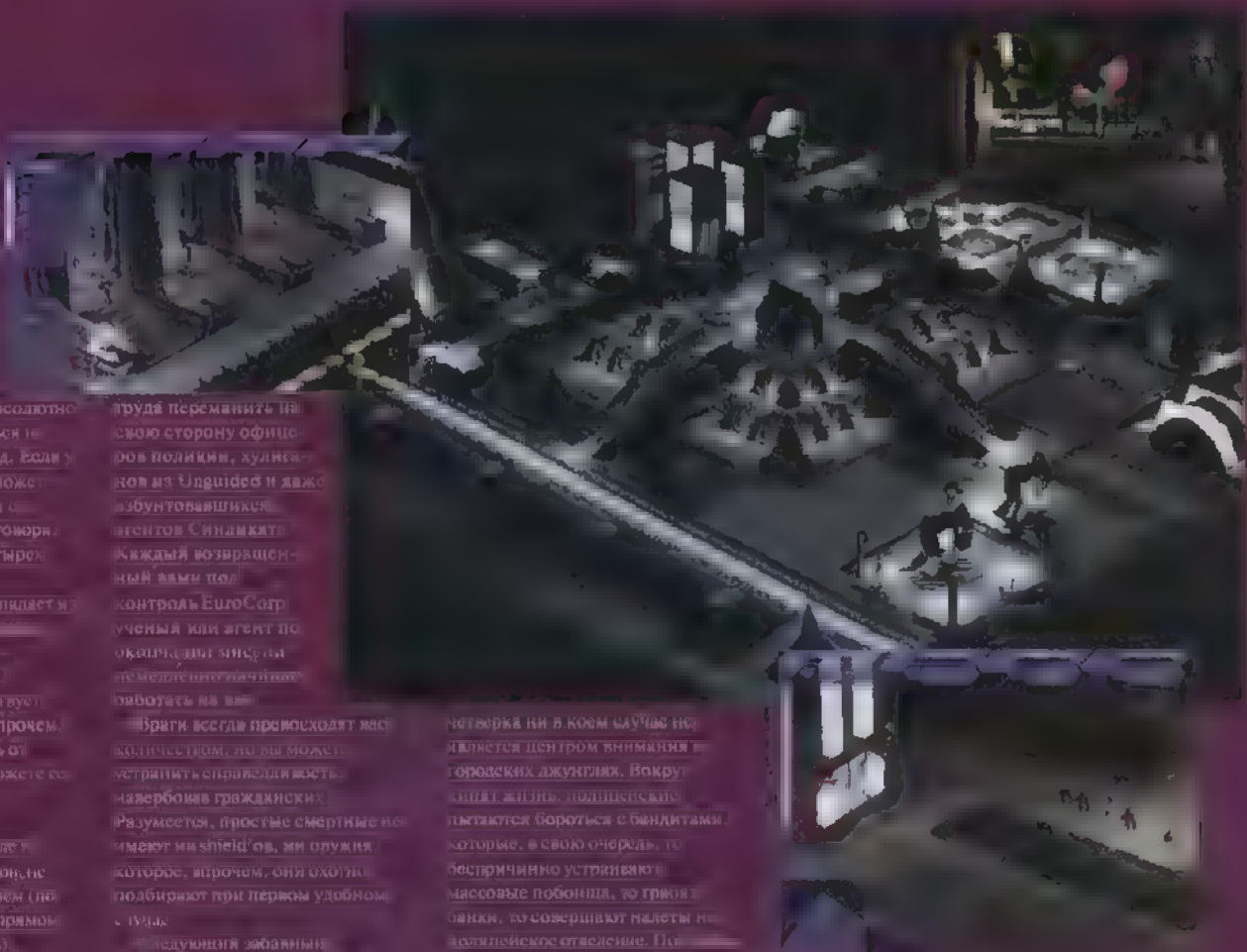


**Системные требования:**  
486DX2/66, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 55 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь, DOS 6.2, Windows 95

Синдикат немалю постарался, чтобы облегчить жизнь игрокам из Виллоу. Зато сама графика — графический engine полностью переделан. Вернее — сделан заново, с нуля. Изометрическая графика и динамический вид сразу выделяют игру среди прочих. Так как на этот раз мир, в котором вы живете, трехмерен, то вам предоставляется возможность вращать модель города на все 360°. Не это не все! Угол зрения также







Не забывайте, что практически все объекты в городе разрушIMы. Внезапно сложившиеся помехи может похоронить под обломками много недругов. Поэтому используйте не только грубую силу,

но и голову! К примеру абсолютно не обязательно вламываться на вражескую базу через вход. Если у вас есть взрывчатка, то можете попытаться разминировать с другой стороны? Кстати говоря, вы способны нести до четырех единиц снаряжения.

Следите за тем, что выпадает из рук ваших врагов. Если это взрывчатка — бейте ее скорой смертью, которую всегда предпочтут прожорливая сирена. Впрочем, вместо того чтобы убегать от боя, вы с легкостью можете ее поджечь...

Есть и ваш арсенал. В нем вы найдете практически все, что может понадобиться оружием (до определенного мер не в прямом смысле этого слова). Persuadertron, как уже упоминалось, призван для давления на союзных граждан. Помните, что ВСЕ человеческие существа, за редким исключением, шедрую рукой. Силахиты снабжены чинами и могут, другое дело, несколько разбить их ментальные способности. Прикармливанием людей можно достичь совершенно противоположного эффекта. Желательно иметь в запасе и самый лучший мозг. Обыватели подчиняются легко и на кратчайшем расстоянии. Со всеми остальными сложнее. Обратите внимание, что с увеличением количества "производительных" способности агента возрастают. Если набрать огромную армию, то вам не составит никакого

труда переманить на свою сторону офицера полиции, куликов из Unguided и даже забунтовавших агентов Синдиката. Каждый возвращенный вами под контроль Elite Soldier, ученый или агент по оккупации несут на себе много начальных затрат на вас.

Враги всегда превосходят вас количеством, но вы можете устроить справедливую и неравномерную гражданскую. Разумеется, простые смертные не имеют ни shield'ов, ни оружия, которое, впрочем, они охотно подбирают при первом удобном случае. Следующий важный артефакт, который вы сможете отнять у Деркам, ловко маскирует их общую физиономию агента под корешенное личико блондинки или причудливую обложку делового мужчины. "Примочка" отнимается от вашего shield'a, как только вы полностью отключаетесь от истечения запасом энергии. Использование любого оружия, включая Persuadertron, мгновенно убивает агента.

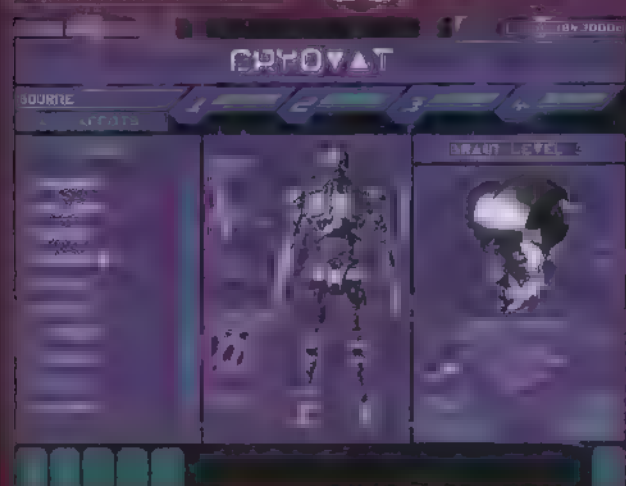
Как вы уже могли заметить, помимо честной игры кишини обитателями. С чувством юмора и кинематографичности Bullfrog хотела

сделать не в коем случае не является центром внимания в городских джунглях. Вокруг кипит жизнь, полицейские пытаются бороться с бандитами, которые, в свою очередь, то беспричинно устраивают массовые побоища, то грабят банки, то совершают налеты на полицейское отделение. Пассажиры автомобилей, оказывающиеся в такую очень полезными. В первом, авто — один из способов перемещения "крепостных" (перед пешеходами ворота не открываются). Даже если в городе не было свободных средств передвижения, можно подстрелить проезжающую машину прямо напротив интересующих вас ворот. Немного везения — и несчастное авто взорвется, унося с собой кусок территории.

Безусловно удобными могут показаться и летающие машины. Другое дело, если вы нацелены на превосходящие силы противника и не сможете вовремя покинуть экипаж — смерть обеспечена всем находящимся внутри. Так же осторожно надо относиться к неприятельским летам. Если летящая машина может улететь не только на вас, но и на соседний небоскреб, который, в свою очередь, может снести пару тройку агентов. Отсутствие механизма "спасения" игры во время задания очень раздражает, но в то же время способствует поддержанию интереса. Таким образом, в понимании авторов, она могут сделать игру реалистичной, более "честной". Хотя, если призадуматься, то после American Revolution миссии в Syndicate Wars вполне могут быть для прохождения умело "размывающая" по все-

море технологий не даст вам... а мелочи вроде взрыва или соединительных труб-переходов между зданиями несут некоторые различия, но в достаточно мрачную атмосферу. Считали утверждать, что количество миссий в SW будет в районе 20, а добравшись до последней, наконец-то покинут ослепленную старушку-землю и повеселятся на космической станции. Действительно так оценивать?

— Александр Вершинин



**Bullfrog**  
**Electronic Arts**

90% **STRATEGY**  
80% **GRAPHICS**  
83% **SOUND**

**84%**

Syndicate Wars



ВЛАДИМИР ПОЧУРОВ

ЕСТЬ УТОЕНИЕ В БОЮ

# Красное знамя над Рейхстагом



**З**наете, о чем больше всего в минуты игрового затишья мечтает среднестатистический российский пользователь-игро- ман? Нет? Ну так послу- шайте, у меня сведения из первых рук, поскольку я и есть гот самый "средний" и "рядо- вой" юзер. Так вот, когда на со- фтверно игровых фронтах не большая передышка и нет нужды копаться в очередном наивсе- жайшем и наигнательнейшем хочется а) русского языка (спо- койно, горлохваты, с английским у меня полный порядок), б) про- стоты (она же ясность, четкость, точность, толковость и понят- ность) и в) изящества (или, если угодно, вкуса, лучше тонкого, как я про себя называю профес- сионализм). Пожалуй, что и все. Я как и все мы, среднестатисти- ческие, неприхотлив. Не нетре- бователен, прошу заметить, а только неприхотлив, то есть до- вольствуюсь малым. Разумеется, в силу своего понимания послед- него слова.

О чем бишь я? Да вот о чем.

В середине ноября группа раз- работчиков из Санкт-Петербур- га, с чьим именем творятся ка- кие то загадочные маркетинго- во-политические вещи (два меся- ца назад, когда я смотрел их де- мо-диск, мне показало, что я видел лого "Русские игры", хотя сегодня мне совершенно извест- но, что команда зовет себя "На- шими играми"), закончила рабо- ту над своей первой большой иг- рой "Противостояние" и сдала ее своему издателю, в роли которо- го выступает зеленоградская компания "Дока", для коммерче- ского тиражирования. Слухами об этом событии очень быстро наполнилась окрестная москов- ская земля (тем более что до это- го мы с удовольствием "тестили" пару миссий бета-варианта иг- рушки — см. #9/1996) и наше об- ращение к издателю на следую- щий же день принесло любезные плоды: "золотое" "Противосто- яние" лежало у меня на столе и звало в бой.

Не напрасно звало, как выяс- нилось. Все то, о чем я так ве- рчиво расписался парой абзацев выше, демонстрируя знание рус- ского алфавита, в игрушке при- сутствовало в полной мере! Ины- ми словами, и это все о нем.

"Танкам не было ходу назад, и все, что попадало на пути, они кру- шили и перемалывали. Пушки, пол- ковые, две уже только, разверну- тись, хлестали им вдогон. С враж- диным курляканием, от которого заходило сердце, обрушился на танки залп тяжелых эрсов, аским огнем озарив поле боя, качнув окоп как люльку, олаваля все, что было на нем: снег, землю, броню, живых и мертвых."



В своем конечном варианте "Противостояние" — первый большой российский шаг в реальном времени — предлагает игроку 28 миссий (по 14 за каждую из противоборствующих сторон) и уйму отменного оцифрованного видео. Но то, что это шаг, пусть даже большой, первый и в гейм-плане, на мой взгляд, не самое главное. Более всего потешило мое геймерское чувство, а в чем-то даже и удивило, другое: эта самобытная питерско-московская игрушка предельно точна (полагая, здесь уместно даже такое слово как "дотошная") в своем жанровом проявлении, никаких ненужных заумно-беспользных отклонений — ни сюжетных, ни интерфейсных отбрасывающих от процесса игры, никаких сопутствующих бабальностей и обиходных мест. Не желая вам зла добросердечные авторы вручают игроку лаконичное задание-повестку и, не мудрствуя лукаво, не тратя времени на курсы молодого бойца и протирание штанов в академии генштаба, десантируют вас на поле боя. А там уж будьте любезны, сами. Как потопаете, так и попируете. В смысле по-празднуете победу. Благо — и это не менее важно — при всей изощренности некоторых миссий в целом они вполне проходны. Даже не слишком умелыми новичками. По-лету, конечно, придется, но и безмозглых тупиков не будет. О чем это говорит? Да все о том же "Противостоянии" — отлично сбалансированная игра, играбельность которой хороша в той же степени, что и в техническое воплощение.

Вобщем, очень точное и по исполнению, и по времени выпуска попадание. В десяточку. Почти образец. Образец чего, спросите. А я уже объяснил, настоящей игровой. Как бы фанфарно это ни звучало. Поскольку "Противостояние", как мне кажется, соберет поклонников не меньше, чем те же Z с WarCraft'ом (за Red Alert не ручаюсь, так как еще не пришлось потрогать), Илл же Close Combat

"Возле переднего танка ткнулся и лопнул огнем снаряд тяжелой гаубицы. Танк содрогнулся, звякнув железом и забегал влево-вправо, качнувшись, уронил набитый дульный тормоз в снег и, бросив перед собой ворох снега, слепо ринулся на траншею. От него, уже неуправляемого, в панике распылились и немцы и русские

Кстати, о Close Combat'e, который — так уж случилось — открывал раздел Strategy в прошлом номере "Противостояние" неизбежно будет сравниваться именно с этой игрой — уж больно похожи. Как и в творении Atomic Software, у детища "Рус-

ских/Наших игр" прохождение игры осуществляется по миссиям, в которых играющий управляет определенным набором боевых единиц — пехотой и техникой. Здесь и там бои ведутся в реальном режиме времени, задачи решаются примерно одинаковые, исторический период — Вторая мировая.

Вместе с тем, поиграв сначала в Close Combat, а затем в "Противостояние", отчетливо понимаешь, насколько разными могут быть игрушки, даже в рамках одного довольно узкого жанра.

Как мне показалось, СС требует большего внимания и большей подкованности, к примеру тактической. Игра, как говорил мой коллега по кооперации, может стать настоящей находкой для тех, кто долбит курсы военных наук в соответствующих учебных заведениях. "Противостояние" много проще. Но прошу, прошу заметить, не значит "не интересней". Лично у меня напрашивается такое сравнение: вспоминаете ли вы (обращаясь в первую очередь к бывшим мальчишкам) свои дворовые игры, то с каким восторгом и увлечением вы играли "в войну" — с ее немудреными, но всегда стопроцентно интересными правилами? Так вот, а теперь представьте себе, что в вашу оторви-компанию затесался бы какой-нибудь взрослый "дядька истопник" и начал бы "лечить" вас по поводу этих самых правил этой самой дворовой "войнушки". Мол, "прежде чем нападать, дети, надо сурово окопаться", "тыл, елы-палы, должен фронту помочь", "а ты, Петя, куда не ходи, ты туда ходи, а то немец Вася снег башка попадет, совсем плохо будет". И так далее. Какими глазами будете на дядьку смотреть? Какими словами будете его про себя называть? И вообще — будете ли играть дальше?

Упомянутый СС (а равно и другие игрушки от западных производителей), как бы хорош он ни был, — это всегда "настоятельные советы постороннего", которые между тем далеко не всегда идут на пользу играбельности. "Противостояние" же почти свободно от этой нудной взрослой опеки, что видно сразу же — по интерфейсу (а он здесь воистину интуитивный), а потому. Короче, я опять о народном характере игрушки от "Наших", а повторюсь: хорошо.

Да! Сказал "интерфейс" и тут же вспомнил такие культовые игрушки, как WarCraft и Command & Conquer, кои достигли вершин популярности благодаря именно ему, интуитивному интерфейсу, ставшему впоследствии стандартом. Не последнюю роль, конечно, сыграл и дизайн, но Вы знаете, ничуть не лукавя, могу сказать, что и у "Противостояния" с этим все в порядке. Даже и придраться не к чему. Графика в игре, несмотря на некоторую однообраз-

ность, — на твердую пятерку, а анимационные флики и вовсе не подлежат описанию грубым человеческим словом.

"Танк, рыча мотором, брякая железом, зашевелился, навис грозной тушей над траншеей, над комочками людей, вжавшихся в землю. Повисев над ними как бы в раздумье, танк двинулся траками, повернулся с визгом, бросив на старшину и Бориса комок грязного снега, обдал их горячим дымом выхлопной трубы и, завалившись одной гусеницей в траншею, буксую, рванулся вдалеке."

И в самом деле, вас буквально десантируют на поле предстоящей битвы. "Противостояние", верное лозунгу "Здесь и сейчас!", не позволяет играющему растрачивать свои силы, прежде чем начнется бой. Легко догадаться, что именно это упрощение приближает игровые события к суровой реальности. Тщательная подготовка к схватке с обдумыванием того, кто и где должен стоять, возможна лишь в случае, если немцы сообщат о своем наступлении по всевозможному радио. Причем за неделю до начала войны. В действительности же ситуация на фронте могла измениться молниеносно, и в любую сторону (но, естественно, не в вашу). Вместе с тем, невозможность предварительной расстановки войск, на мой взгляд, только усиливает тягу к игре. Ибо для ума и приобретения устойчивых навыков нет ничего лучше, чем постижение всех тонкостей игры не до, а во время ее, по ходу.

В "Противостоянии" ваши отряды изначально размещены на направлениях предполагаемых ударов неприятеля. Все что вам остается — это исправить некоторые огрехи в обороне и ждать. Ждите и дожидаетесь.

Игра предлагает несколько вариантов миссий. Перед каждым этапом вам выдают точные инструкции по его прохождению. По карте можно посмотреть направления возможных ударов противника. Кроме того, вам докладывают о последних достижениях военной отрасли. Через несколько миссий в ваше распоряжение начнут поступать знаменитые Т-34, а потом и вовсе появятся "катышки" (вы поняли, мне нравится сражаться за легендарную и непобедимую).

Самыми простыми показались мне миссии по эвакуации, когда играющий должен вывести войска из-под удара фашистских войск. Залог успеха на этих этапах — самопожертвование. Спасайте единицы ценой жизни десятков. На войне как на войне.

Примерно равны по сложности миссии по обороне мостов и населенных пунктов. Здесь неплохие результаты может дать так называемое порубежное отступление. Не

сколько отрядов оказываются вблизи артиллерийских отделений и сдерживают неприятеля перекрестным огнем. Когда же дело начинается пахнуть керосином (орудие уничтожено/кончили снаряды), бойцы, взяв ноги в руки, бегут к следующему рубежу. До самой Москвы добежать, впрочем, не удастся, да и ни к чему это — скорее, вы дождетесь неприятеля. Если же враг все же доберется до вашего последнего оплота, встретите его там достойно. По-жуковски.

Наиболее любопытные, но и сложные миссии — наступательные. Атака, как известно, и в Африке расценивается как наступление. А уж в "Противостоянии" и подавно. Заходите с флангов, наклоняйте головы от артогня, и да заревет над Рейхстагом красное знамя!

Моноотонность фронтовых будней скрашивается возможностью получения кое-каких подкреплений. На миссию вам могут выдать до трех резервных батальонов. Чем хорош резерв? Он хорош тем, что его всегда можно бросить в нужное время и в нужное место. Хотите? Сразу же, лишь только началась миссия, запрашивайте резервы. Есть надежда, что подкрепления успеют подняться прежде чем над руинами Сталинграда не осядет пепел пожаров.

"— Постой! Постой, курва! Сейчас! Я тебе сейчас! — Леитенант бросал себя за танком, который никак не находил опоры для второй гусеницы, пытался встать на ноги, чтоб сделать бросок вперед, но ноги, ровно бы вывернутые в суставах, не держали его."

Как жаждала граната, он уже не слышал, воспринял взрыв боязно вжавшимися нутром и сердцем, тоже чуть было не разорвавшимся от напряжения.

Танк дернулся, осел и смолк..."

Как видите, "Противостояние" не настолько незатейливо, как могло бы показаться с первого взгляда. Однотипность боевых единиц (а их ровно столько, сколько было на самом деле) уравнивается многообразием игровых ситуаций. Прибавьте сюда удобный интерфейс, отличную графику, быстрый графический engine, и вы получите образ достойного, очень достойного продукта. И любопытно, что найти что-то аналогичное "Противостоянию" среди зарубежных игрушек того же жанра (те, что упоминались выше, аналогами конечно же, не являются) не удается. Все кандидаты оказываются либо изтишнее навороженными, либо медленными, либо менее красивыми, либо вовсе не про то.

P.S. Все приводимые в материале цитаты принадлежат перу замечательного русского писателя Виктора Петровича Астафова (повесть "Пастух и пастушка").



Создай  
свой  
мир

Завораживающая реальность  
трехмерного пространства

Неограниченные  
возможности  
по созданию  
новых миров

Скорость, которая  
убивает

Разнообразное  
вооружение  
и средства  
защиты

Возможность игры  
по сети или модему

Война

GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше / WIN 95

Бука

BUKA ENTERTAINMENT







особое внимание  
отдельному бойцу  
(исключение  
появится с  
помощью магов)  
и все решали

В общем, довели остальных жителей планеты до белого каления.

**Obblinox (Облинокс)** — рабавные примоходящие слоники с трех ног, но без хобота. Не любят обижать маленьких, зато никогда не отказываются покарать. Помогают Са-Рунам держать в страхе другие народы (наверное, просто отказ не может).

**Bagga (Иагры)** — симпатичные зеленые ребята. Доброта довела их до поистине бедственного положения: вкалывают от зари до заката на благо невыносимых Са-Рунов. За выполнением норм контроля следят Облиноксы. Во сне видят себя в своих родных местах, а все остальные в гробу.

**Shama' Li (Шама-Ли)** — рыцарская Тимур и его команда (что за игра без пионеров?). Хорошие, как то у них принято, бьют плохих, плохие бьют

хороших, и кто победит — тайна сия великая есть.

**Т**ак кто же кого положит на обе лопатки? Простая задача, но решать ее придется в этом вопросе.

Вставляйте на сторону чувствующих себя ущемленными (любая из четырех сторон), и вперед к победе! Причем понаблюдать за разборками со стороны, извините, не удастся. Будьте любезны лично! Дело в том, что играющий выступает в роли одного из героев WW. То есть как бы принимает участие во всех спланированных им же операциях. И это, увы, преврато печальными последствиями. Если вас упаси господи, уокошат враги или съедят дикие звери, вместе с вами погибнет и Правое дело. Так что лезьте в избушку, занавесьте окна шторками и на стук отвечайте: "Никого нет дома". Если

же избы доброты нет — стройте ее!

Дела со строительством обстоят точно так же, как в WarCraft'e. Берем "эксклюзивного" работника, показываем ему, как, что и где, и ждем. Беда заключается в том, что порой затруднительно отыскать рабочего среди прочих сподвижников. Как назло, пролетарии каждого народа носят свое название. Скажем, у Са-Рунов это обычные рабы, у Облиноксов — собственно рабочие. Но проблема исчезнет, как только вы станете узнавать своих ребят по лицу.

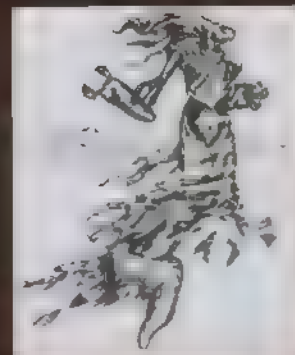
Как правило сначала некоторые постройки недоступны. Но как только вы накопите достаточное количество золота, или соорудите какое-нибудь другое здание, тут же народятся новые. В особо тяжелых случаях для возведения того или иного объекта нужно провести некое (выскапте)

**Т**еперь о главном отличии WW от WarCraft'a. В этой системе WW — это не открытие и усовершенствование постройки, а по другому принципу. Если в WarCraft'e не уделялось

масса, то в WW качество любой боевой единицы зависит от количества талантов. Сначала игрок имеет возможность набирать всего три вида войск. Это обычные рабочие, наемники и герои. Чтобы получить такое право, прежде нужно построить Inn. (Здания в игре тоже называются по-разному для каждой из рас, но система "горячих клавиш" везде одинакова). Соорудили Inn — а теперь можно набирать войска армии. При этом для каждого отдельно взятого Inn'a "коэффициент населенности" устанавливается случайным образом. Поэтому, если народ "не идет", имеет смысл построить еще один Inn.

Беспольных солдат можно отсылать на все четыре стороны, а нужных нанимать. Платим деньги, и армии начинают сыто пооблещивать. С помощью персонажа, обслуживающего игрока, можно выбрать определенный режим работы Inn'ов. Определитесь, кто нужнее на данном этапе, и отдайте приказ через своего героя. С этого времени в Inn'ах чаще будут появляться только нужные вам солдаты.

Самые ничемные войска — наемники (mercenaries). Не поддаются усовершенствованиям и довольно слабы в бою. Зато стоят копейки. Герои, впрочем, тоже не улучшаются. Но бьют врагов пачками и складывают в штабеля. Условие их появления — высокая мораль вашего клана.







Символом морали является флажок рядом с портретом лидера). Пробудить в ребятах мораль можно разными методами. Первый — это ведение успешных боевых действий. Второй — превращение ресурсов в мораль с помощью некоей специальной возможности лидера.

С наемниками и героями все ясно, а вот с рабочими. Несмотря на свои посредственные показатели, эти ребята представляют наибольший интерес. Нет, я не считал, это действительно так. Дело в том, что употребленное выше слово "рабочие" не совсем точно характеризует этих персонажей. Рабочие — это они, рабочие, но в то же время и граждане. Поначалу все эти "граждане" одинаковы и способны разве что елким да шалаши строить. Но как только в вашем распоряжении появляются кварталы работают (для некоторых рас — иятеро) один из них внезапно умнеет. Случается это, конечно, не с бухты-барахты — платить надо за все. В

общем, однажды среди примитивов появляется интеллект, который тут же осознает, что и лопату-то надо иначе держать, и даже ковок не лопату, а какое-нибудь навороченное кайло. В результате ваш клан приобретает все более совершенные технологии. И вы несказанно крутеете! А новые здания — это новые возможности.

В течение времени у игрока появляется возможность учить своих граждан держать в руках оружие — разумеется, за деньги. Возникают солдаты. Как только их наберется определенное (для каждой расы свое) количество, вы сможете "учредить" первого командира ("скрипеть мозгами" придется обычному солдату, причем в определенном здании). В свою очередь командир наделяет клан новыми возможностями. Результат — самая настоящая армия. И кого

ней только не будет: лазутчики, колдуны и даже... бомбардировщики. И это еще не все. Любому солдат легко поддается "дрессировке". Вы можете улучшить его зрение, научить отрашивать новбе органы взамен поврежденных, заставить быстрее бегать. Но: деньги, деньги, деньги... Не хотите зарабатывать — отнимите у врага. Для чего загоните невидимого для неприятеля разведчика в неприятельский же склад. И с охапками добра чешите назад. Только не споткнитесь.

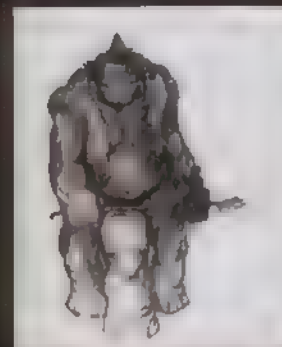
К счастью, у честных людей этот маневр выгорает не всегда, поскольку добрый недруг имеет обыкновенное класть под складской половицей противопехотную мину. Вытираешь себе ноги, и... Но на одной мине два раза не подрываются! Тратят все деньги, не отходя от кассы. Самого удалого бойца можно сделать еще более удалым (обещаю, это скоро кончится, потерпите) — с помощью специальных предметов, разбросанных по карте. Обычно путь такие места нелегко, но в результате может быть либо коробка патронов (не выкиньте ружья, ими можно просто швыряться), либо колючка. И тогда берегись, враг!

Поиграв подольше, вы наверняка заметите одну нехорошую особенность неприятеля — он то и дело будет вас разочаровывать. Не пытайтесь быть сильнее его. Куда легче, да и интереснее, быть умнее. Ловушки (лес скрывает солдат), засады, магия, бомбардировки — разве это не весело! "Валенки" бросаются за вашим быстроногим шпионом (Сусаниным, который

выводит их из лапника на минное поле. К слову, в некоторых миссиях подобная стратегия обеспечивает стопроцентную победу. Главное — старайтесь шевелить мозгами. Бессчетные армии вам просто не нужны. Достаточно нескольких умелых солдатов, вашего грамотного руководства, и победа — вот она — сама стучится в двери.

Все выходящее в срок (или почти в срок) должно настораживать. Выложил кучу денег, пришел домой, запустил, посмотрел заставку. А потом тыкаешь мышкой чуть правее, чем надо, и чуть сильнее, чем следовало, и сидишь среди обломков... Но на этот раз нам повезло. Необычайно подфартило. И программисты выложились, и дизайнеры не подвели — за что всем им наше дружное мерси. Нет, честно, отменная получилась игра. Хорош был WarCraft, но WarWind, правду же, достойней. Менее динамичный (что есть, то есть), но на порядок интересней. А нужно ли нам еще что-нибудь?

— Harry Plot



SSI

Mindscape

WAR WIND

WAR WIND

95

95

ИНТЕРЕСНОСТЬ

98%

# Адмиральское возмездие

## Кровавый кошмар (возможный сценарий)

В конце 90-х возможность войны между бывшим Советским Союзом и НАТО уже не казалась такой фантастичной, как за десять лет до этого. Россия, измученная тяжелейшим экономическим кризисом, войнами на границах и многим другим, буквально разваливалась на части — а Запад поддерживал этот процесс, исходя из того что сильная Россия ему совершенно не нужна.

Ситуация резко изменилась после того, как одна из экстремистских группировок сумела захватить и выпустить по Москве баллистическую ракету "СС-25". В результате ядерного взрыва мгновенно погибло около миллиона

человек. И тогда Россия сумела объединиться.

Террористы и их западные хозяева должны понести суровое возмездие — так считали все. С этого момента столкновение стало неизбежным.

В рамках операции "Королевский сокол" в Баренцевом море было послано американское авианосное соединение, ведомое атомным авианосцем "Честер У. Нимитц", чьи самолеты представляли собой очень мощный и гибкий инструмент для решения практически всех боевых задач на море. "Нимитц" прикрывала столь же сильная эскадра, готовая отбить любое нападение, каким бы оно ни было. Здесь главную роль играл ракетный крейсер "Тихондерога", оснащенный интегрированной системой боевого управления "Иджо", "командующей" очень эффективными зенитными ракетами "Стандарт", на которые американцы возлагали особые надежды, и атомный крейсер "Вирджиния". Это соединение стало

первым из тех, что срочно рванулись к берегам России.

Целью операции было блокировать и по возможности уничтожить российский Краснознаменный Северный флот. Если бы он сумел осуществить прорыв в Атлантику мимо Исландии, то поддержка сухопутных войск НАТО в Европе, где уже вовсю пахло порохом, стала бы невозможной.

Задача не казалась американцам очень уж сложной. Большая часть российских военно-морских сил стояла на приколе — из-за недостатка топлива, боеприпасов, а также по разным политическим причинам.

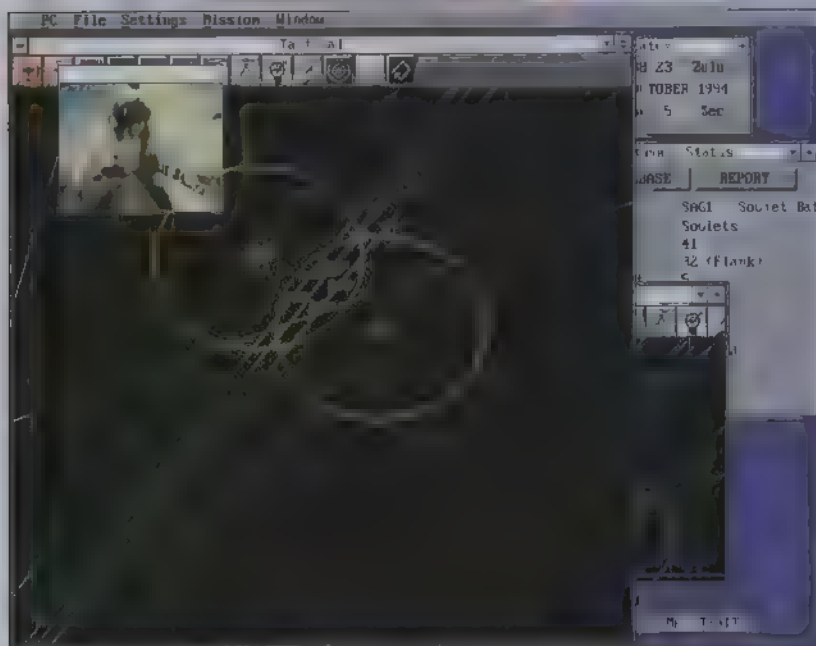
Но только не в этот раз. Исход предстоящего сражения решал очень многое, поэтому Россия сумела сформировать и полностью обеспечить исключительно мощную эскадру. Ее флагманом был "корабль с тысячей имен" — бывший "Брежнев", бывший "Кремль", бывший "Тбилиси", а ныне — "Адмирал флота Советского Союза Кузнецов", первый и единственный настоящий российский авианосец. Рядом с ним находился атомный ракетный крейсер "Адмирал Ушаков", бывший "Киров". А чуть дальше — ракетный крейсер "Слава". Это ядро сопровождалось несколькими эсминцами типа "Современный" и противолодочными кораблями серии "Удалой". И вот битва гигантов началась.

В войне на море самая сложная задача — обнаружить противника. Первые приблизительные данные о местоположении американской эскадры были получены со

спутника. Потом российский самолет А-50, фюзеляж которого был увенчан огромной антенной, перехватил импульсы радара AN/APS-145, принадлежащего американскому палубному самолету дальнего радиолокационного обнаружения Е-2С "Хокай", который вел поиск российской эскадры. Наконец, на связь вышла атомная подводная лодка "Барс" — с

сообщением о группе акустических контактов, явно принадлежащих военным кораблям.

Гигантский радар А-50 перешел в режим активного поиска — и американская эскадра тут же была засвечена окончательно. Полученной информации было более чем достаточно для ракетного удара. Российский самолет также обнаружил себя, для его уничтожения были подняты сразу два звена истребителей — с "Нимитца" и с базы в





Норвегии, но это было уже не так.

Еще один закон войны на море гласит: никаких полумер! И он был исполнен в точности. "Кузнецов" отличается от всех авианосцев в мире тем, что в придачу к самолетам несет еще и атакующих крылатых ракет "СС-Н-19 Shipwreck". Все они были пущены в ход, равно как и двадцать таких же ракет "Адмирала Ушакова". "Слава" же дала старт ракетам "СС-Н-12", ненамного им уступавшим.

Американцы, так же уже получившие четкое представление о российской эскадре, произвели массированный ракетный удар с помощью крылатых ракет "Tomahawk TASM", но сверхзвуковые ракеты русских должны были достичь своих целей гораздо раньше. Кроме того, в воздух была поднята эскадрилья из десяти бомбардировщиков F/A-18C "Хорнет",



самолетами

Злоключения американцев на этом не закончились. Остатки эскадры, уже не имевшей воздушного прикрытия, вне запно подверглись никому же жестокому удару со стороны двух эскадрилий русских ракетноносцев Ту-22М3 "Blackfire", взлетевших с базы, расположенной на Кольском полуострове. Сорок ракет "AC-6 "Kingfish", выпущенных с большой дистанции, нашли свои цели. После этого на поверхности моря остались только плавающие обломки и пятна нефти.

Ракеты "Tomahawk TASM" достигли русской эскадры, но здесь результаты были совсем

другими. Их низкая скорость в сочетании с высокой эффективностью зенитных ракет "СА-Н-6" и плотным огнем корабельной

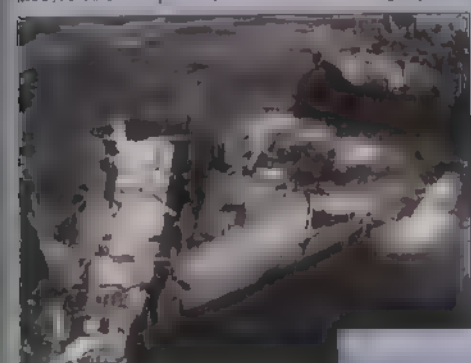
лишь один из сценариев военно-морской стратегической игры Naagoon II Admiral's Edition, которая с потрясающей достоверностью воспроизводит современную войну на море. Более детальные имитации уже засекречены (если верить рекламе).

Эта игра имеет долгую и славную историю. Первый "Гарпун", созданный в 1990 году усилиями военно-морского аналитика и писателя Ларри Бонда и программистов фирмы Three-Sixty Pacific, был удостоен звания "самой детальной военной игры, когда-либо появившейся на гражданском рынке". Через несколько лет вышел Naagoon II — существенно расширенная и усовершенствованная версия. И, наконец, "Адмиральское издание". Все они использовались как учебные пособия для курсантов военно-морских училищ. Автор нескольких бестселлеров Том Кленси говорил, что "Гарпун" оказал ему неоценимую помощь при написании "Охоты за "Красным Октябрем", причем "офицеры более чем одного флота спрашивали, где я нашел всю фактическую информацию, — и я частую не верил моему ответу". И так далее.

На фоне этого пиришества

реалистичности особенно интересно выглядит та масса комплиментов, которые Three-Sixty Pacific делает Андреескому флоту. Тяжелые советские/российские/СНПные корабли рисуются в цепки все, что стоит у них на пути. Особенно это проявляется в сценарии "Цусима №2": новейшие ракетные эсминцы, именуемые не иначе как "горюстью японского флота", выступают против жалких огрызков российской эскадры, якобы побитой американцами в Индийском океане. "Жалкие огрызки", без труда обнаружив противника, делают первый ракетный залп с большой дистанции, после чего шесть из восьми "предметов гордости" тонут в течении примерно сорока секунд. И этот пример далеко не единичен. Играя за наших, можно кромсать все военные флоты мира — и сердце от этого наполняется законной гордостью.

В "Адмиральское издание" включены также редактор сценариев и редактор базы данных ("Гарпун" имеет



оснащенных противокорабельными ракетами "AGM-84D Naagoon". Навстречу им с "Кузнецова" взлетели истребители Су-33.

Теперь вся надежда американцев была на "Тикондерогу" и его суперсовременную систему "Иджис", особенно на ее часть, которая отвечала за борьбу с крылатыми ракетами.

Но "Иджис" подвел! Восемнадцать ракет не были перехвачены и прорвались к кораблям. Восемь из них попали в "Нимитц", три — в злополучную "Тикондерогу", четыре — в "Вирджинию". Все три корабля вскоре затонули. Самой ужасной была, конечно, потеря "Нимитца" с его



артиллерии привели к тому, что все они были уничтожены, не сумев поразить ни одного судна. На этом все и кончилось.

Военные и политические последствия остались неизвестными.

**Адмиральского звания** (компьютерная бль)

Как все уже догадались, этот кровавый кошмар — всего





колоссальную и абсолютно реальную базу данных), что позволяет моделировать любые столкновения на воде, даже, наверное, бой эскадр речных трамваев на Москве-реке у Белого дома. Готовых же сценариев предлагается около сотни — самые разные силы, самые разные страны, самые разные районы земшара, причем особенно плодотворно на умы разработчиков, видимо, действуют московская заварука 1993 года и крикливая глотка г-на Жириновского.

Оценивать "Гарпун" сложно, и вот почему. **Графика** Какие здесь могут быть графические навороты, если экран (по умолчанию) точно имитирует терминал OJ 663, включенный в

автоматизированную систему боевого управления. Надписи, условные обозначения — и все. Иногда это разнообразится появлением маленького окошка, в котором демонстрируется коротенький (1-2 секунды) и очень красивый мультик, изображающий взлет самолета, ракеты, стрельбу из пушек или попадание в цель. Таких мультфильмиков около восьмидесяти. Больше просто ничего не придумаешь. Даже вид с мостика не нужен, ибо враг почти всегда находится за линией горизонта. **Звук** Какой звук может быть в боевом информационном центре? Лишь звуковые сигналы, сообщения голосом и сопровождение все тех же мультиков. Музыка присутст-

вует только в Intro/Credits. Другой минус. Жизнь — это вам не шашматы, здесь не бывает ничего пошагового. Поэтому "Гарпун" — динамическая стратегия с возможностью ускорения времени. Теоретически его можно ускорить до 30 мин./1 с (корабли движутся по карте медленно, и довольно долго может не происходить вообще никаких событий). Но при сильном ускорении engine начинает дико тормозить, особенно если в воздухе находится много самолетов или ракет. Разработчики относятся к этому, как к неизбежному злу, ибо для расчета судьбы каждого объекта используется сложный математический аппарат, обрабатывающий массу факторов, — и при ускорении времени расчеты многократно усложняются. Это касается даже Pentium 133. Еще один момент, смертельный, как ракета "СС-Н-19": возможность сетевой игры ОТСУТСТВУЕТ. А с компьютером кайф, естественно, далеко не тот.

Но даже это не главное. **Интерфейс** "Гарпуна" очень сложен. Разумеется, иначе и быть не может, ибо всерьез воевать на море — это вам не квадратик кидать в стакан. Но он еще и построен по принципу МАКСИМАЛЬНОГО НЕУДОБСТВА. Допустим, есть эскадра. Чтобы узнать, какие в ней корабли, надо войти в специальное окно. Но название корабля — еще не название его типа. Чтобы вывести, что может этот корабль, надо лезть в базу

данных. Справка по оружию? серия буквенно-цифровых названий, непрофессионалу абсолютно ни о чем не говорящих, например Mk41 VLS. Нужна очередная справка. Выясняется, что данная система представляет собой пусковую установку, в которой могут стоять предметы под названием "BGM-109B Tomahawk TASM", "BGM-109C Tomahawk TLAM-C", "BGM 109D Tomahawk TLAM-D", "R1M66B" и "R1M66C". Это ракеты. Чем они отличаются? Опять справка... Всего же систем на одном корабле (пусковые установки, торпедные аппараты, пушки, пулеметы, постановщики помех, радары (только разных радаров может быть штук семь), гидролокаторы, системы связи, двигателя) десятки, а типов кораблей, подлодок, самолетов, вертолетов и береговых комплексов сотни. Зубодробительность всего этого особенно хорошо проявляется при попытке самому спроектировать корабль, ибо в таком режиме справки почти недоступны.

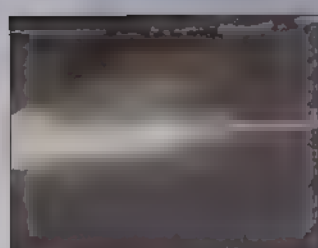
Это еще не все. Открыв коробку с первым, более-менее простым "Гарпуном", я с удовольствием обнаружил там руководство толщиной в сантиметр. Общие принципы войны на море и интерфейс игры. Несмотря на сложность предмета, написано оно было четко, ясно и сопровождалось многими картинками.

Вскрыв гораздо большую по

размерам коробку с существенно усложненным "Адмиральским изданием", я увидел там диск и бумажку с "горячими клавишами". Остальное место занимал соленый океанский ветер. Книжка превратилась в гипертекстовый help на диске, причем без единой картинки. Может быть, кому-то так покажется удобнее, но только не мне. Общій итог такой. Нагроуп II Admiral's Edition, равно как и все семейство "Гарпунов", не обладает и в принципе не может обладать другими достоинствами помимо своей невероятной реалистичности и достоверности (говоря о достоинствах, я не имел в виду те, что подразумеваются сами собой, как то: быстрота работы и удобный интерфейс.)

Но если преодолеть все это, разобраться в предмете и пройти сценариев пять, то действительно почувствуешь себя адмиралом. И это не подлежит сомнению.

— Андрей Ламтюгов



**Системные требования:**  
486DX2/66 (лучше Pentium), 4 Мбайт RAM, 512 Кбайт SVGA (16-битное разрешение), дисплей 1024x768 для Database Editor), 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0

Three-Sixty Pacific

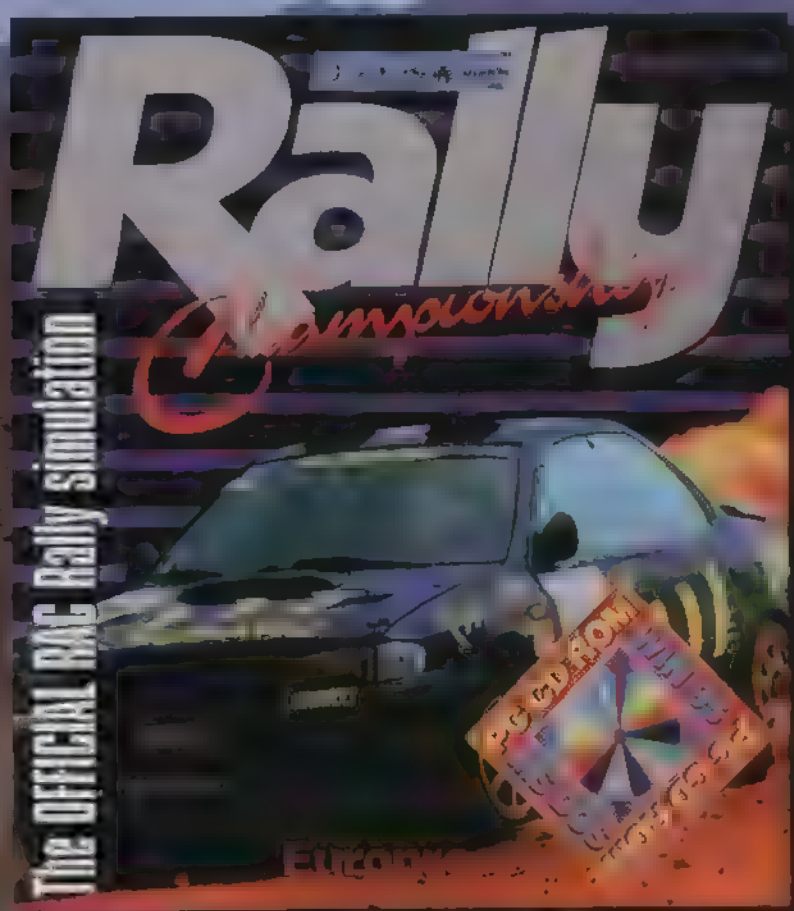
INTERЕСНОСТЬ

65%

Harpoon II Admiral's Edition



# РАЛЛИ: ЖМИ НА ГАЗ!



PC Zone:

"Network Q RAC Rally" без сомнения самая реалистичная и самая правильная модель автогонок из всех, когда-либо созданных. Это, несомненно, лучший из существующих: игра в жанре внедорожных гонок и претендент на звание одной из лучших игр года для PC."



АО "ДОКА" Россия,

103482, Москва,

Зеленоград, корп. 360

Телефон: (095) 536-1652,

536-4020

факс: (095) 536-5337

mail: dokadokadata.zgrad.ru

**PC**  
**94%**  
**ZONE**





Переписал другой драйвер. "Уж теперь-то все будет!" — думал я, потирая в вожделении руки.

#### Troubleshooting: 3002 AD

Через два дня коллеги начали поглядывать на меня с подозрением и ясно прочитываемым в их глазах желанием "вызвать этому гаду психиатрическую скорую, и все дела". С занимаемого мной рабочего места попеременно раздавались то радостные восклицания, сопровождавшие каждый успех, то яростные вопли, возникавшие спонтанно во время очередного выпадения в нежно-любимый ДОС. Игра взбрыкивала через каждые пять... нет, через каждые три минуты. После сохранения игры компьютер (иногда (то есть почти всегда) зависал, так и не успев ничего сделать. Накатывало эвреское отчаяние. Я откровенно тосковал по "Тетрису" и его старшему брату "Диггеру". "А может, ты просто крейзер, Влои? — жалостливо спрашивал я себя (разумеется, вслух). — Может, ты, Влои, просто чего-то не понимаешь? Может, ты вообще дурак? Ведь не может же свеженькая игра так глючить!..

Комплексный ответ на все эти вопросы был найден в "Интернете", на сервере известной компании, чей адрес начинается на [www.take2.ru](http://www.take2.ru). Осмотренное по диагонали обращение г-на Смярта к народу оказалось очень трогательным. Показалось даже (!) патча (это программ

мы, исправляющие ошибки официальной версии) были тут же употреблены по назначению. Запустив патчи, я снова... ВС3000. Увы...

Увы, уменьшение числа глюков замечено не было. Во всяком случае невооруженным глазом.

#### Troubleshooting: 3003 AD

А теперь позвольте рассказать о том, что должно быть в игре и что получилось на самом деле.

"Спасибо вам, други, что потратились и приобрели именно нашу игрушку. Мы делали ее, делали и наконец доделали. Мы положили в нее всех себя. Наслаждайтесь ВС3000AD, это замечательная игра!.."

Вот так остроумный мистер Смарт начинает очерчивание образа игры. Согласно замыслу ВС3000AD — это стратегия и одновременно симулятор боевого космического крейсера с поистине потрясающими возможностями. Играть в BattleCruiser можно (было бы) в двух режимах. Первый режим предназначен для начинающих. Выбрав его, игрок получает полную свободу перемещения по известной части Галактики. При желании можно заняться торговлей и перевозить грузы с планеты на планету. Можно попробовать себя в добыче

минералов, имея в виду их последующую продажу. В общем, игрок может и должен делать деньги, поскольку без кубов и подполостей долго протянуть не удастся. Необходимо регулярно закупать продовольствие, оружие, вербовать персонал (взамен погибшего). Если во время пашивки корабль поведется, придется потратиться и на его починку. И т.д. и т.п.

Другой режим предусматривает выполнение заданий, получаемых по ходу игры. Но поскольку ВС3000 отсутствует, приходится самому заботиться о поддержании боеспособности своего крейсера. В промежутках между заданиями игрок вынужден опять же делать деньги и собирать минералы.

Но: кому бублик, а кому дырка от бублика. Нам с вами, разумеется, дырка. Велеречивая тетрадка за 3 коп. все это описала так сказать, в порядке песни о лучшей доле. На деле же...

Начнем с яйца. Наивный, выбрав режим свободных полетов, решил сначала научиться управлять перемещениями крейсера между планетами. Это удалось довольно скоро. Достаточно запустить навигационный компьютер и указать в любой системе интересующую вас

планету (наведите на нее и нажмите клавишу "S"). После чего навигатор сам проложит курс, и вам останется лишь верить судьбу надежные лапы

Нашкиптерей.

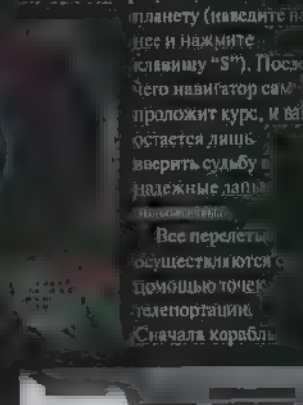
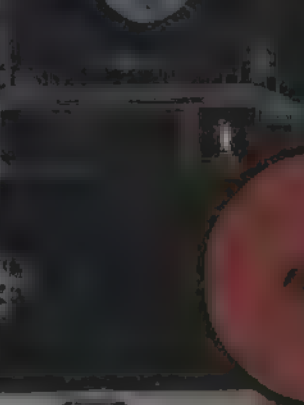
Все перелеты осуществляются с помощью точек телепортации. Сначала корабль

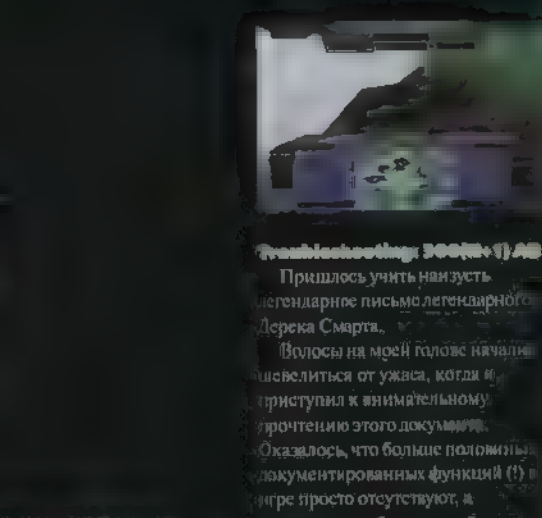


поверхности планеты, о навигации боевого крейсера, о пилотировании кораблей поддержки, о политике общения с другими кораблями, и черт знает о чем еще. Как и ожидалось, случайно выходял нетривиальным (почему и взялся — люблю гореть на работе). ВС3000AD в одно мгновение вырос из пошлого космосимулятора в этаким умный и монструозный гибрид из стратегии в реальном времени, захватывающей РПГ и того же симулятора. Но...

Но спустя несколько секунд после воодушевленного повторного обращения к игре, я снова оказался один на один с "унылым приглашением MS-DOS". Разонно рассудив, что сложившаяся ситуация хорошо описывается монгольским словом trouble, а с не меньшим энтузиазмом взялся за шифрование раздела.

Troubleshooting прилагаемого текстового файла. Случайно оказался из раздела "Нарочно не придумаешь": ВС3000 по непонятным причинам некорректно работает с определенным драйвером мыши. Мне повезло — у меня был именно он, определенный





приблизился к ним на гиперско-  
рости (самый быстрый способ  
перемещения в околопланетном  
пространстве), а дальше добирает-  
ся своим ходом. Но...

Но тут мы сталкиваемся с  
неисправностью номер раз. Во время  
перемещения в пространстве в  
окрестности точки телепортаций  
автопилот ведет корабль на  
минимальной скорости. Почему  
это так — загадка. Приходится  
отключать автопилот и "газовать"  
вручную. А потом снова запускать  
его, чтобы он тут же сбросил  
набранную вами скорость.

Ладно, проехали. Избавившись  
от околосолнечное пространство и еще  
несколько соседних систем, я  
сосредоточился на изучении своего  
крейсера. Оказалось, что на его  
борту имеются четыре истребителя  
и столько же шатлов. Управлять ими  
(вычитано в тетрадке) можно как  
вручную, так и посредством задания  
целого маршрута. С ручной  
навигацией трудностей не возникло,  
но вот все попытки заставить корабль  
идти по заранее определенному  
маршруту успехом не увенчались.  
Хотя в инструкции эта возможность  
описана и подробно, и со вкусом.

Да! Так было в первоначальной  
версии игры. После запуска

вырванных из "Интернета"  
патчей эта проблема отпала, но  
преодолевать начали таки  
шесветиться. Но сколько нераво-  
му времени было потрачено?

Дальше — хуже. Даже  
"поумневшие" корабли не  
принесли часмого облегчения.  
Дело в том, что они перемещались  
на минимальной скорости, и  
постоянно приходилось "подго-  
нять" их вручную. Если бы этого  
не делал, шатл потратил бы на  
перелет Земля-Марс несколько  
лет, и я к тому времени успел бы  
поиселеть. Эта проблема снма-  
лась с изменением скорости  
перемещения, но после  
установки патчей данная  
полезная функция отчего-то  
прекратила существование.

Но мы же не грабля, верно?  
Разом забываем о нескольких  
истраницах тетрадки и продол-  
жаем бороздить, управляя  
кораблем вручную. Но...

Но как только вы "переключи-  
тесь" в шатл или истребитель, за-  
крейсер на маршруте берет  
автопилот. И что же он,  
несносный, делает? А ничего  
особенного. Просто ориентирует  
корабль носом в землю и подает  
газу. Зачем и почему? Смарт его  
знает, зачем... При этом, если вы  
включите ускорители на шатле  
или на крейсере тоже  
начинают работать, и через  
несколько секунд корабль  
врезается в поверхность планеты.

А ведь по идее (то есть по  
тетрадке) автопилот — крошеч-  
ному — должен выходить крейсер  
на орбиту! Однако наш автомати-  
ческий летун делает это через  
раз, а то и через два. В общем,  
чтобы сесть на планету, приходи-  
лось иной раз попеременно  
переключаться с шатла на  
крейсер, прибавляя газу в одном  
и сбрасывая форсаж в  
другом.

На планеты меня тянуло  
только с одной целью —  
высадить добывающих руду  
дронов. Наконец, когда мне это  
удалось, случилась очередная  
неприятность — дрон исчез с радаров  
и канул буквально в никуда.

Наверное, он просто всерьез  
углубился в недра земли.  
Уничтожить его не могли,  
поскольку поблизости никого не  
было. Так куда же делся дрон?  
Спросите у Дерек Смарт.

Вставал нештотный вопрос:  
как же тогда зарабатывать  
деньги? Голь на выдумки хитра,  
поэтому кое-что мне все-таки  
удалось накопить: забив трюмы  
крейсера желтой прессой  
(кажется, это была "Мегагалак-  
тика-экспресс"... или "Межгалак-  
тический попсомолес"?...), а  
забросил груз на военную базу,  
выручив около тысячи монет.  
— местные ястребы жить не  
могут без обнаженной натуры и  
космических сплетен. Деньги  
были тут же истрачены на  
закупку съестного.

Что еще? Да, в бумажке на  
полном серьезе говорилось, что  
"в игре существует возможность  
ведения боевых действий на  
поверхности планет". С  
превеликим трудом попал на  
орбиту, а обнаружил на планете  
различные объекты, достойные  
внимания моих пушчонок. Но...

Но поиск этих объектов  
осуществляется сканирующим  
лучом, а площадь, которую он  
охватывает, чудовищно мала.  
Нужно потратить час, чтобы  
исследовать поверхность одного  
квадрата планеты, и жизнь,  
чтобы осмотреть всю планету  
целиком. По идее сканирование  
поверхности должно произво-  
диться со спутников, но все  
попытки вывести на орбиту  
исследовательский корабль  
приводили к выпадению в ДОО  
и так далее в таком же духе.

## Frankishooting: 30000+1) AD

Пришлось учить нанзуть  
легендарное письмо легендарного  
Дерек Смарт.

Волосы на моей голове начали  
шесветиться от ужаса, когда я  
приступил к внимательному  
прочтению этого документа.

Оказалось, что больше половины  
документированных функций (!)  
в игре просто отсутствуют, а  
оставшиеся работают со сбоями.

Смарт обо всем этом отлично  
знает и приносит свои покаянные  
предложения!

Сейчас ведется активная работа  
над созданием патча, который  
исправит ВСЕ ошибки, обнаружен-  
ные в игре после ее выпуска!

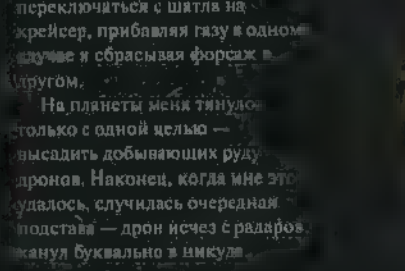
Оказывается, при разработке  
игры в нее был вставлен блок,  
запрещающий вносить изменения  
в скражения и разработанный  
собственно Take 2. Иначе говоря,  
программу написанную одними  
людьми (группой 300AD), затасали  
кусочек, разработанный другими  
программистами! Он-то все и  
изуродовал! (Выходит, что программа  
вообще не тестировалась?)

И, конечно, знал, что капита-  
лизм загнивает, но кто бы мог  
подумать, что он прошил до  
смерти! Ведь только в совет-  
ском могли впарить за немеренные  
деньги (игрушка стоит порядка 60  
долларов — чуть меньше средней  
московской зарплаты) товар,  
который через день можно было  
забрасывать.

Некрасиво, господа! Понимаю,  
если бы вы сбрасывали коробки с  
BC3000AD с аэропланов. Какие  
в таком случае могли быть претен-  
зии? Но платить деньги за продукт  
в стадии "обмоченные детские  
пеленки", увольте. И это через пять  
лет титанических разработок...

Но самое обидное заключается  
в том, что игрушка обещает быть  
предельно, уникально интересной.  
Если, конечно, ее когда-нибудь  
доделают. Во что, если честно, уже  
не верится.

— Angry Slot







# С Новым годом!



Бука

BUKA ENTERTAINMENT

# Разнообразие, шалости и Internet



Как ни крути, а каждая новая цивилизоподобная игра приговорена к сравнению с ним, с легендарным первообразом — естественно, в его второй, современной версии.

Та же участь, безусловно, ждет и новое творение компании Interactive Magic,

выпустившей в кооперации с фирмой Dagger игру **Destiny**, коя по задумке как две капли воды похожа на "Цивилизацию" (вам предлагается провести избранный народ из темноты каменного века к звездам космического). Любопытно и то, что честолюбивые авторы, вступив на торную цивилизаторскую дорожку, в первую очередь занялись устранением недостатков творения Сиды Мейера, совершенствуя все то, что по той или иной причине не получило достаточного развития. Увы, возможно, именно это — желание улучшить, а не создать что-то сугубо оригинальное, — и заставило I-Magic'овцев наделать кучу своих ошибок...

Впрочем, какая игра без недочетов? Так что вновь вспомним господина Сиду и спросим: "Цивилизация" после выпуска *Destiny* далеко позади или по-прежнему недосыгаема? Как говорится, будем посмотреть...

## Civilization как зеркало

С Civilization II и начнем. Стоит ли убеждать вас, что игра далеко не идеальна? И не идеальна во многом. В первую очередь вспоминается дохленькое разнообразие военной техники. Естественно, если взять все виды юнитов,

начиная с каменного века и кончая нашим временем, получится этакая могучая кучка, но слишком уж быстро приходят эти самые "наши времена", и тогда оказывается, что самолетов вообще чуть ли не 4 типа, с военными кораблями тоже не густо, единственным универсальным наземным средством поражения стал танк,

альтернативы которому в общем-то и нет, ну и так далее. Примерно то же можно сказать и про науку, и о тех объектах, что возводятся в городах. Одним словом, хочется разнообразия, а его-то и нет.

Загибая второй палец, играя в Civilization II, порою становится крайне досадно, что нельзя угрожать многочисленным компьютерным игрокам. То есть они-то вам могут выдвигать ультиматумы (вроде "не отдашь нам такую-то технологию, нападем и уничтожим"), а вот вы им... А сведенная до банальной установки торговых путей торговля? А почти полное отсутствие управленческого начала в ваших собственных городах? Последнее, увы, хуже всего. Все что имеет играющий — это население, растущее, если есть чем питаться, и социально спокойное, если не душат налоги. Ну а от количества населения зависит, насколько быстро вы сможете строить те или иные юниты или объекты, что в конечном счете и приближает вас к победе (или удаляет от нее). Вы видите — механизм прост до крика, нет даже намека на какое-то тонкое управление, и явное распределение ресурсов

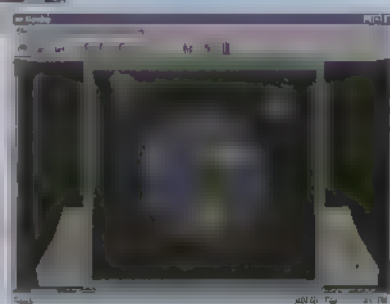
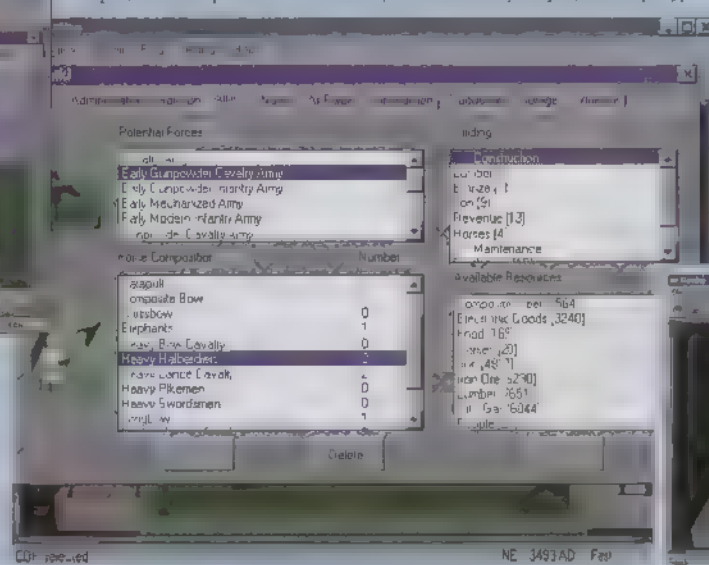
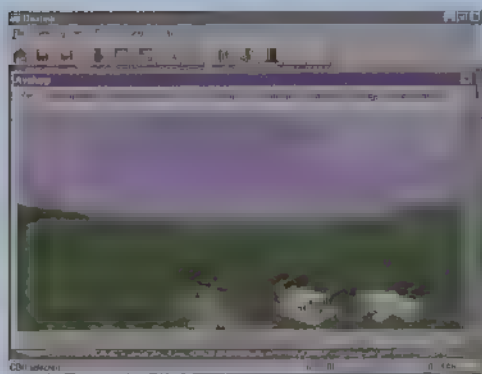
и все прочее, что так привлекает в стратегических играх.

## Destiny как отражение

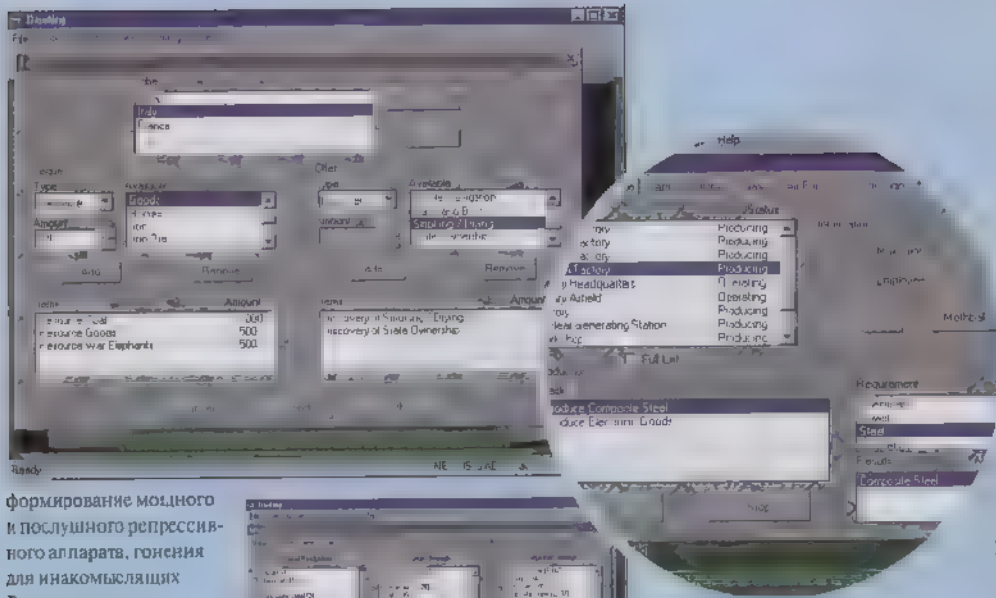
А теперь посмотрим на *Destiny*. И что же мы видим? Во-первых, то, что авторы, как это им свойственно (напомню, та же команда делала "Капитализм"), четко уяснив перечисленные выше изъяны творения Сиды Мейера, постарались продумать все до мелочей и максимально разнообразить процесс построения цивилизации. Так, играющий получает самую детальную информацию о населении в отдельно взятом городе: ему доступны сведения о количестве жителей, числе безработных, бездомных, голодающих. Вы знаете свой уровень контроля над жителями, вам известно, сколько расквартировано в городе войск, не забыты сведения и об уровне образованности горожан, типичной религии, типе вашего правления (12 возможных вариантов).

Плюс ко всему, вы не только можете активно влиять на усиление/снижение налогового бремени, но и проводить некоторые меры по обеспечению регулярного сбора поступлений в казну и предупреждения беспорядков в случае, если налоги будут слишком высоки и народные массы выйдут на улицы.

Разнообразны и "методы воздействия": усиление религиозного влияния, опубликование политических указов, запрещающих беспорядки под страхом смертной казни.





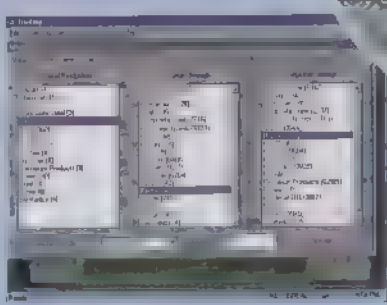


формирование мощного и послушного репрессивного аппарата, гонения для инакомыслящих. Впрочем, всегда можно и проявить царскую щедрость и т.п. При всем том, не стоит думать, что любые радикальные меры могут проводиться без каких-то противовесов. В частности трудящиеся вдруг могут начать отчаянно халатить на работе, бастовать и даже *восстывать*, ринуться в эмиграцию

Все эти довольно тонкие и точные "настроенные" меры позволяют вам иметь столько "послушного" населения, сколько требуется, ибо с сытых, с жильем и работой людей, конечно же, налогов приходит куда больше, нежели с голодных и бездомных. Это, кстати, то, чего так не хватало в "Цивилизации", если говорить об управлении на городском уровне.

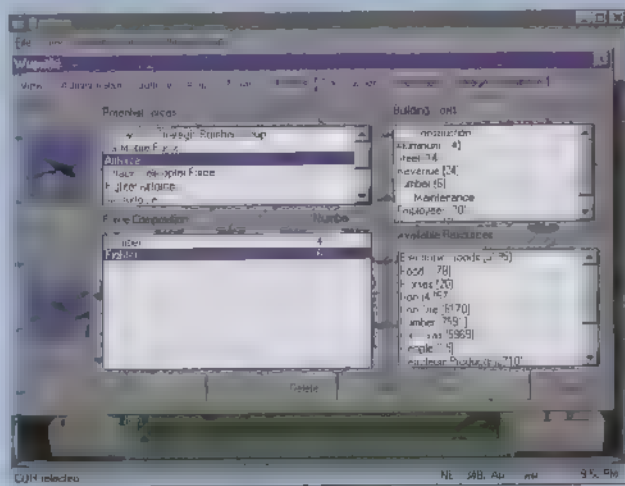
Но главное в игре — следить за приростом населения. Чем выше условия жизни, тем, соответственно, больше ежегодный людской прирост; чем больше свободного населения, тем быстрее будет развиваться все остальное. Вот почему так важно «раскручивать» городское хозяйство, тратить немалые деньги на всевозможные социальные программы, строить школы, университеты, больницы, создавать пожарные департаменты, в общем, делать все то, что происходит в реальной городской жизни. А бесперебойное снабжение подведомственной вам территории? Не забыли? Ради этого придется открывать фермы, строить пекарни, выпускать рыболовецкие суда, заниматься разведением животных, охотой. Никуда не деться городскому хозяйству и без электростанций, телефонных узлов...

## Разнообразие возможностей



этого рода в Деслину просто уникально! Скажем, чтобы возвести то или иное здание, нужны соответствующие материалы (доски, камни, уголь), которые можно заготавливать/добывать на прилегающих к городу территориях. Для чего, в свою очередь, необходимо создать в пригороде промышленную зону со всевозможными заводами по переработке добытого сырья, шахтами, нефтяными вышками, лесопромышленными. Однако и это не все. Чтобы начать что-либо строить, прежде надо проштудировать соответствующие научные источники, которые позволят вам внедрять необходимые технические нововведения. И т.д. и т.п.

Предвидя читательские вопросы, скажу сразу, возможные исследования ведутся в пяти областях: сельскохозяйственной,

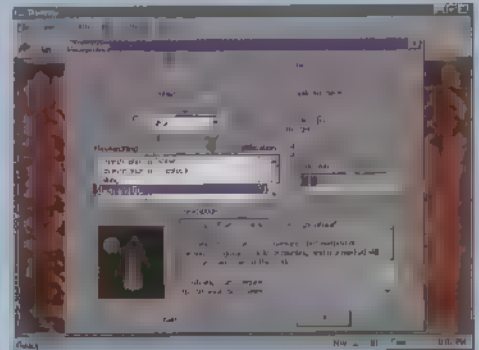


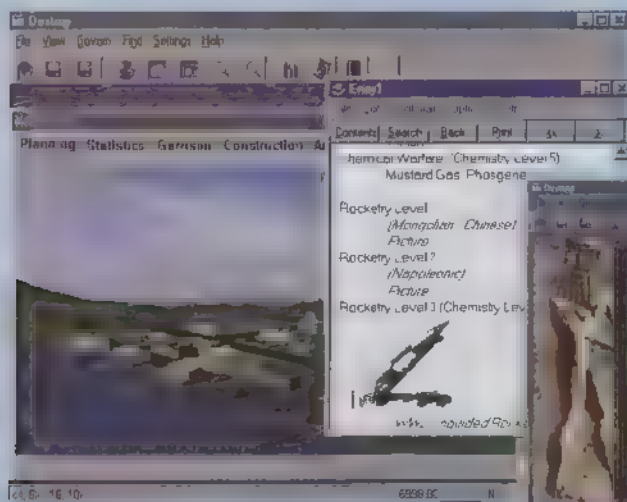
уровень ваших доходов от производства. Если, конечно, на момент мобилизации у вас резко упал уровень безработицы.)

Однако пока мы говорили лишь о городском управлении. Исправим этот недостаток. Destiny предоставляет прекрасную возможность ведения дипломатических переговоров: вы вольны заключать торговые соглашения с разными странами, подписывать пакты о ненападении или добиваться военного альянса. Каждое из подобных действий можно сочетать с... банальным подкупом (деньги, сведения об открытиях, ресурсы, товары), идущим на убеждение "лид., принимающих решения", если соглашение будет заключено. То же самое справедливо и в отношении вас.

Впрочем, выполнение того или иного соглашения зависит не только от взятки или угроз, но и от вашего представителя в той стране, с которой вы хотите о чем-то договориться. Его может и не быть вовсе, но тогда миссия практически обречена на провал. Представителем же, или "агентом влияния", может быть и обыкновенный разведчик, и ваш посол, и некто с властными полномочиями из "аборигенов".

Разговор о дипломатии сам собой перетекает в обсуждение ваших военных потенций без





которых ни одна дипломатическая миссия не принесет требуемого результата. Так вот, как уже говорилось, играющий располагает довольно обширным набором военных юнитов. Последние, очевидно, могут служить для охраны границ, но, будь на то воля правителя, всегда готовы пойти войной на "неудобного" соседа. Сражения, по вашему выбору, могут быть динамическими (указания даются в реальном времени) либо пошаговыми. Замечу, что динамическое управление реализовано в Destiny довольно неудобно — как и за неудачного интерфейса, так и по множеству других причин. Куда проще управлять войсками "пошагово". Но можно и вовсе облегчить себе жизнь, выбрав автоматический расчет

результата сражения, взяв за основу несколько факторов, компьютер сам определит, кто должен победить в данной битве, какими будут потери, после чего вам лишь сообщат окончательный результат баталии.

Однако возможность выбора между походным управлением или игрой в реальном времени существует не только в сражениях. В том или ином режиме может вестись вся игра. Тут, правда, очень скоро становится заметно, что первоначально она задумывалась именно в динамическом ключе, поскольку пошаговый механизм отработан довольно скверно.

Так постепенно мы добрались и до графики. Игровой мир может быть представлен четырьмя основными видами: вид на вращающуюся планету из космоса, вид на континент, приближенный вид на местность, где уже можно отчетливо различить ваш город, и, наконец, трехмерное изображение местности, в котором можно спокойно передвигаться, изучая ландшафт, моря, реки, расположение городов, войск. Смущает одно: несоответствие огромного солдафона, символизирующего какое-либо войско, и небольшого домика (читай, вашего города). Последний примерно втрое меньше, чем указанный человек.

Что еще? Изображение вашего города так никогда и не изменится, хотя виды на бойцов со временем претерпевают трансформации. Но это детали. Если же говорить о трехмерном виде в целом, то самое точное здесь слово — "убого". Двухмерный же вид сверху еще более некрасив, юниты отмечаются чуть ли не точками, все как то расплывается, графика предельно "квадратична". И

если бы только это.

Вообще говоря, играя в Destiny, постоянно ловишь себя на мысли о вступившей на создателей тотальной лени и не менее обвальном пофигизме. Единственное, чем игрушка удалась, так это разнообразием. В остальном же... Разработанная под Win'95, Destiny, естественно, во всю использует интерфейс и окна этой ОС. Но позаботиться о том, чтобы все это было смотрительно, авторам, видимо, было недосуг. В результате играющий видит голые серые стандартные окошки с редкими вкраплениями рисунков. Художникам из I-Magic даже лень было сделать картинку для каждого из открытий!

А звук? Отсутствует почти напрочь. Игра занимает на диске около 150 Мбайт, все остальное отдано под весьма сомнительные аудиотреки. Звуковых эффектов как таковых практически нет, а те, что все же наличествуют, предельно примитивны.

Едем дальше. Меня неприятно поразило откровенное наплевательство на историческую реалию. Возможно, я чего-то не знаю, но вроде бы и письменность, и математика, и металлургия возникли отнюдь не в каменном веке. Веселые авторы, напротив, уверяют нас, что де, сделал именно эти открытия, мы сможем перейти в бронзовый век. Некоторые постройки все того же каменного века очень сильно смахивают на

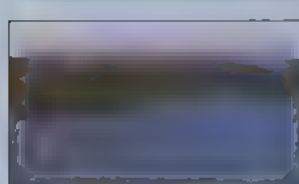
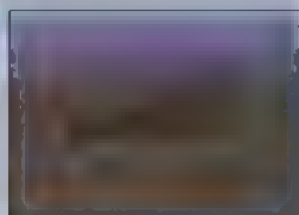
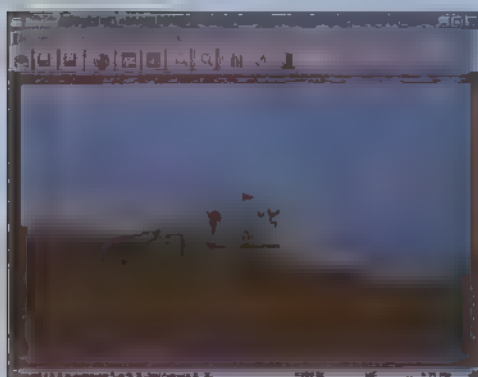
сооружения античных мастеров. Уже тогда, когда наши предки бродили в шкурах и жили только с охоты, оказывается, можно было строить школы и учить в них людей... Только не говорите мне, что это "в порядке юмора", — не пойму. Потому как вся игра не на шутку серьезна и как будто не предполагает подобных "шалостей". Так что же это — пробелы в образовании? Но самое "увлекательное" происходит с деньгами. Конечно, все это условно, но собирать с населения налоги в каменном веке все таки выше моего разумения!

Отдельного "фи" заслуживает и весьма посредственный игровой AI. Мне кажется, недоразумения в этой части игрушки связаны с тем, что авторы, как и некоторые их коллеги из других компаний (вспомните Deadlock), видимо, считают, что в век сетей и модемов разрабатывать мощный искусственный интеллект менее важно, чем обеспечение возможности multiplayer'а. Так и есть: как сообщают создатели, "основной режим игры через Internet". Результат очевиден — при игре с компьютером AI скорее мертв, чем жив.

А теперь судите, насколько далеко игра ушла от "Цивилизации". И в какую сторону.

— Петр Давыдов

**Системные требования:**  
4-х ядерный процессор  
Системная память: 320 Мбайт  
CD-ROM, DVD-ROM, жесткий диск (800x600), мышь, звуковая карта, Windows 95



Interactive Magic  
Dagger Interactive Tech

60% ГРАФИКА

90% СКОРОСТЬ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

Destiny



# ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АО "ДОКА" Россия,  
103482, Москва,  
Зеленоград, корп.360  
Телефон: (095) 536-4652,  
536-4020;  
Факс: (095) 536-5887  
E-mail (Internet):  
doka@dokadata.zgrad.su



An aerial night photograph of a city, likely Moscow, showing illuminated skyscrapers and a dense urban landscape. A large, bright, circular light source, possibly the sun or moon, is visible in the upper half of the frame, creating a strong glow and lens flare effect. The sky is a pale yellowish-green.

ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА

# РИТУАЛЬНАЯ ПЕСНЬ

# О ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ



**В**се-таки придется мне о ней написать, придется. Ну разве могу я промолчать и не коснуться этой многократно избитой, но, несмотря на истасканность, любимой всеми темы. И кому как не квестерам говорить о ней, ведь именно их из всех сил стараются осчастливить при помощи этих двух магических слов полчища программистов и художников.

Ну и где она, эта много лет назад обещанная реальность? Где эти райские куши, над которыми порхают облаченные в шлемы и комбинезоны (для полноты ощущений) счастливые обитатели? Нет ее, и еще долго не будет! Зато есть ее старые добрые заместители, тоже гордо именующие себя виртуальными.

Райские куши, или, на худой конец, африканские джунгли, пытаются подменить банальным зоопарком. Мы с этим вполне смирились. Конечно, в джунглях интереснее и веселее, все можно потрогать и понюхать, но на тигра все же лучше смотреть, когда он в клетке. Конечно, обзор ограничен, и только от самой "кишки" зависит, увидите вы ее в фас или в профиль, да и камни и растения в клетке буафорские, не говоря уж о заднем плане, то есть задней стенке. Но если полыхать поближе к прутьям, чтобы их почти не было видно, и напрячь фантазию. И это вовсе не похоже на передачу "В мире животных". Нет, только в зоопарке и компьютерной игре вы можете подействовать на тигра определенным образом (кинуть ему булочку, палку или банку пива) и получить адекватную реакцию (вас, конечно, не съедят, но выразят свое отношение достаточно ясно).

По этому виртуальному зоопарку мы с вами бродим уже несколько лет. Прутья клеток со временем становятся тоньше, буафория на заднике все более жизненной, а таблички "Зверей не кормить" встречаются все реже. Вы думаете, мы приближаемся к джунглям? Нет, мы превращаем наш традиционный зоопарк в новый, странный и подчас зловещий виртуальный мир.

**Э**тим миром правят новые технологии — видео и 3D. Реальные киногерои бродят среди ирреальных, но вполне осязаемых объемных предметов и ландшафтов. Сначала это порадовало, потом просто радовало, теперь это меня пугает.

Ведь этот новый мир так похож на наш! Те же люди, те же страсти, те же сюжеты, но в нем царит совсем другая, жуткая и гнетущая независимо от развития игры атмосфера. Здесь нет главного, чем живет Земля, — нет солнца. Rippert, Pandora, Angel Devold, Normality — миры, лишенные солнечного света, где в потемках вершатся ужасные злодеяния и бродят одинокие крутые герои. И при этом действие абсолютного большинства достойных внимания видео- и 3D-игр нынешнего года происходит не на какой-нибудь заброшенной планете в глубинах космоса, а на Земле, и в самом недалеком будущем.

Создателей игр отсутствие солнца тоже слегка беспокоит, и почти в каждом сюжете встречается объяснение этого природного феномена. В Normality солнце спрятал за тучками нехороший диктатор. В Pandora's обитатели Земли добровольно перешли на ночное существование, опасаясь вредного воздействия солнечных лучей. Последствия войн и экологических катастроф дополняют безрадостную картину, окончательно лишив жителей виртуального мира возможности видеть Солнце. В целом, подобные объяснения с некоторыми вариациями повторяются от игры к игре и все же не перестают удивлять меня своей мрачной роковизной и обреченностью.

Через каких-нибудь пятьдесят лет последствия Третьей мировой войны и загрязнения окружающей среды превратят Землю в весьма мрачное и неуютное для жизни место. Города обезлюдят, дома и целые улицы будут постепенно разрушаться, и видом своим, и обитателями напоминая самые отвязанные трущобы Нью-Йорка. Культура придет в упадок, литература и искусство исчезнут, только пресса в лице пронзительных журналистов будет жить вечно. Среди помоек и развалин по плохо освещенным улицам будут бродить мутанты и неистребимые обыватели, мелкие жулики и торговцы. Наука, однако, достигнет невиданных высот: машины будут летать, телефоны показывать видео, а двери, вместо того чтобы открываться, будут с шипением раскрываться в стороны как метро. Ну и конечно, компьютеры. Они будут сопровождать людей везде, приятным женским голосом, давая советы на все случаи жизни.

**Н**а этом, собственно, предлести 21 века и заканчиваются. Место рыхлых демократических парламентов займут жестокие диктатуры. Место полицейских — секретная служба безопасности. Преступный мир вооружится бластерами и будет чувствовать себя в этом сумеречном мире совершенно безнаказанным. Людям будет абсолютно незачем покидать дома. Если же придется выходить, делать это лучше короткими перебежками, скажем, по трубам канализации.

И все это только потому, что 3D с трудом передает солнечный свет? Или потому, что видеофрагменты легче вставлять, когда героев окружает крошечная тьма или хотя бы неопределенные сумерки? Вряд ли. Вон в Mummy полно солнечного света, хотя это типичная игра с видео плюс 3D. Конечно, египетская пустыня в ней больше напоминает по температуре льды Антарктиды, но ведь и темнота не может скрыть многих огрехов новых технологий. И на DOOM тоже валить не стоит — все-таки мир, в котором солнца не должно быть изначально, сильно отличается от мира, насильно лишенного солнца.

**С**дается мне, что причина лежит несколько глубже. Судите сами. ВСЕ многолюдные игры этого года с видео, претендующие на эпохальность и литературность, протекают в крошечной тьме или сумерках. "Фантазматория" же, ЕДИНСТВЕННАЯ игра этого типа, где без дураков, без серой дымки или фиолетового морева, светило солнце, подверглась многочисленным "наездам" за не слишком интеллектуальное содержание.

Собственно, если мы оглянемся вокруг, то увидим, что обычный солнечный денек у всех искусств конца столетия отнюдь не в почете. Постпанк и грандж (grunge), в скоротечность которых так хотелось вернуть лет пять назад, никуда не делись и пустили нехилые корешки и в нашем виртуальном мире. Конечно, здесь у народа психика поздравнее будет, чем в рок-тусовках, и стандартных голливудских блондинок еще не сменили страдающие от ломки костля-

вые, дупоглазые дивы. Но многозначительная тьма уже надвигается, и бедняжкам в компании с их старыми суперменными друзьями в вечных плащах и шляпах уже придется протискиваться мимо мусорных баков и искать улики в сортирах и на помойках. Тут, глядишь, и психологический подтекст проявится. Вряд ли он выжил бы под прямыми солнечными лучами. Ему бы в тень или, еще лучше, в сумерки. Там он приживется и придаст очередной видеоигру глубокомыслие и многоплановость "психологического триллера".

Нынешние видеоигры "про третье тысячелетие" — конечно, не магический кристалл, в котором мы увидим свое будущее. Они скорее зеркало, в котором отразилась наша увядающая культура во всем своем великолепии. И я боюсь, что мы своими собственными руками, по созданию нами же страннейшим шаблонам кроим будущее, которое своей вопиющей ирреальностью будет напоминать только компьютерную игру.

**Н**о оставим пока эти мрачные перспективы. Новый год грядет, и в нашем игрушечном царстве временно посветит. Откуда ни возьмись выползли мультяшные игрушки, и какие! Любителям 3D и видео только локти остается кусать от зависти. А сколько в них солнца! Посмотрите на Broken Sword: тут вам солнце на любой вкус — светило сирийского жаркого дня, солнце испанского утра и парижского осеннего заката. Этаким пир души, и даже всемирно-роковой, как водится, сюжет с кучей убийств не может испортить этого праздника.

Да и 3D тшится прыгнуть выше собственной головы и порадовать нас пейзажами, освещенными не только светом факелов, костров и электрических лампочек. Light-house и Mummy показали нам по кусочку дневного неба, правда, несколько робко, и неубедительно, как первый выход кроа из норы, но, может быть, этому виртуальному кроту, несмотря на некоторую слепоту, все же понравится солнечный свет, и он оставит свою мрачную нору ради зеленой травки и голубого неба?





# Интернационализм по-тамплиерски, или Прощай, Единая!

Пока наша бедная империя агонизирует, то отгрызая, то зубами удерживая какие-то неясные фрагменты и кусочки, по Европе, сметая границы, взаимную антипатию и взаимный же интерес, проносится волна объединения, превращая это веками раздираемое лоскутное одеяло в единую и, возможно, стройную систему под названием "Европейский Союз". Даже презренная и презрительная Англия, отделившаяся от всех прочих братьев по разуму целым проливом, теряет свой туманный суверенитет: мелькнул под Ла Маншем — и уже здесь, словно проехался от одной станции метро до другой.

Вот там, в Англии, в компании Revolution Software (известной по таким игровым продуктам, как *Beneath a Steel Sky* и *Lure of the Temptrees*) и была недавно сочинена прощальная виртуальная песнь в честь старой, уходящей в никуда рваной Европы, — песнь маленьким уютным миркам, где, похоже, все друг друга знают, а на чужаков смотрят с подозрением. "Европейское" название зонга — **Broken Sword: Shadow of the Templars**, в Штатах же народ будет играть в *Circle of Blood*. Если, конечно, вам есть дело до янки.

американский турист Джордж Стоббарт, оказавшись волею судьбы в центре исторических разборок чужого ему

Старого Света, для себя объединил его уже сейчас ему что Сирия, что Испания, что Англия с Ирландией —



все одно, и личные качества героя он просто не способен рассматривать как национальные особенности. Учтите при этом, что каждый персонаж игрушки — блестяще выполненное (и довольно карикатурное) воплощение этих самых особенностей, и что здоровое недоумение (а иногда — легкое раздражение) нашего Джорджа делает ситуацию забавнее и бессмысленнее с каждой минутой. Подумать только: и ведь именно ему предстоит разбить страшные планы неотапливаемых, мечтающих суровой железной

рукой... объединить Европу!

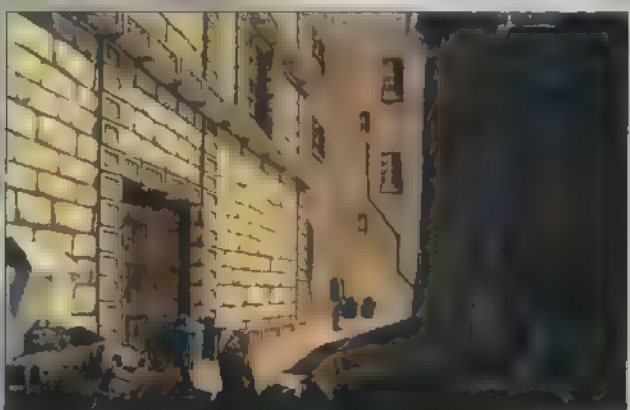
Так вот, эта игра с не слишком обещающим названием *Broken Sword* (Virgin + Revolution Software) оказалась истинным шедевром. Именно так: истинным шедевром. Как бы громко это ни звучало. Живая, яркая, техничная, полная света и юмора — среди унылых наслосных мрачноватого постиндустриального видео и ободренных трехмерных интерьеров, заполонивших рынок, она выглядит почти неприлично как жених на панихиде.

Создатели словно потешаются над всеми любителями новых технологий: трехмерность вам нужна? Так вы, господа, просто рисовать не умеете! Посмотрите, вот вам чисто мультяшная графика — такая же, какой она была пятьдесят лет назад. А теперь взгляните: видите, Джордж пошел вглубь экрана? Видите, насколько идеально сохраня-



заднего? Есть объем. Есть движение? Ну, в каком 3D вы видели роскошный испанский пейзаж, в котором герои легко перемещаются, и при этом полноценного пространства сохраняется плотностью? Ни в каком? То-то! (И не скоро увидите между прочим.)

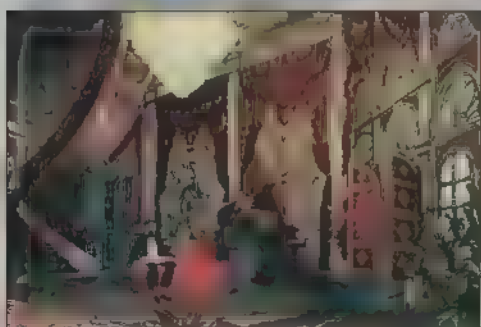
Видео? Это другое дело — игру актеров часто ничем не заменишь. Но, положа руку на сердце, много ли есть игр, в которых видео присутствует с достаточной степенью органичности? Чаше всего такая игра просто ряд головоломок или других



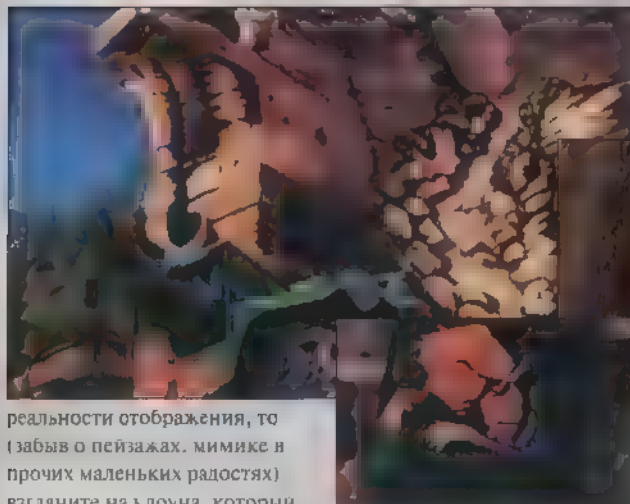
мелких препятствий, награда за сокрушение которых и являются видеофрагменты. Да и роли-то у живых актеров часто плоско-характерные с тем же успехом можно было бы и нарисовать. В *Broken Sword* актеров нет. Вернее, почти нет — КАК персонажи нарисованы! КАКИЕ характеры. Видео — не видео... Если говорить о

мелких препятствий, награда за сокрушение которых и являются видеофрагменты. Да и роли-то у живых актеров часто плоско-характерные с тем же успехом можно было бы и нарисовать.

В *Broken Sword* актеров нет. Вернее, почти нет — КАК персонажи нарисованы! КАКИЕ характеры. Видео — не видео... Если говорить о







реальности отображения, то (забыв о пейзажах, мимике и прочих маленьких радостях) взгляните на клоуна, который жонглирует разноцветными мячиками на площади Монфасон. Только внимательно! Знаете что? Этот мультяшный герой жонглирует по-настоящему! Траектория каждого мяча именно такова, какой была бы в реальной жизни. А ведь для обычного зрителя (как и для Джорджа) все это хитрое ремесло — просто мелькание шариков, которые никак



почему-то не упадут.

Зачем это нужно? Зачем у каждого героя (даже если он вообще вне сюжета) в запасе десяток-другой реплик и пара прокик монологов, ведь шансы, что игрок услышит их все, не так уж велики? Почему Джордж обязательно скажет что-нибудь умное о ЛЮБОМ предмете, на котором вам придет в голову шелкнуть? Почему у любого разговора (который происходит с вашим участием) есть минимум два варианта? При этом Джордж на самом деле не очень-то и послушен: греплется не по делу, забывает, что должен был сделать, вечно что-нибудь выдумывает.



Короче говоря, Revolution Software сумела сделать то, что пытаются сделать все и что удается очень немногим: создала свою, полноценную, свободную и обособленную реальность, сумев добиться того, чтобы мы вступали в нее и «качали права» с минимальными потерями для обеих сторон. Достигнутая в этой яви победа (или поражение)

реальна и ощутима, и самые вульгарные мысленные манипуляции не могут нарушить ее вроде бы хрупкий строй: этот мир обжит и надежен.

Впрочем, реальный мир, слава Богу, многогранен, но жесток и необъясним, — а созданный вручную, он хоть и логичен и сравнительно справедлив, но зачастую слишком линеен. Но и это возможное обвинение не по адресу. Благодаря создателям Broken Sword, в солнечном и забавном мире Джорджа и Николь вполне можно жить, не чувствуя себя идиотом!

ст мне уже делается просто неловко: я тут бессистемно изливаю свои восторги, а журнал-то не реинновый!

Broken Sword — не первая и не последняя игра на этом свете (хотя, по мне, и одна из самых лучших на сегодня). Поговорим о чем-нибудь конкретном. Скажем, о том, как издается все многочисленное и многонациональное насе-

ние игрушки

Это целая поэма. Во первых, каждый, от французского консерватора до английской леди, говорит с очень ощутимым и точно схваченным акцентом. Причем у испанской графини он будет иным, чем у ее садовника, — и все равно испанским (есть там камушек и в наш огород — такой родной, такой узнаваемый, деревенский прононс некоего нобелевского лауреата из «непроницаемой восточно-европейской страны»).

Все это смешение языков говорит и действует исключительно в соответствии со своими собственными представлениями о том, что правильно и нормально, как будто больше на свете и нет никого! Легкомысленная и бездумно родовитая пожилая английская леди на отдыхе, когда Джордж ей представился, невиннейшим образом восхитилась: «Какая прелесть! У меня был конек по имени Джордж!».

Тот самый нобелевский лауреат из Восточной Европы, хоть и надут, как сам император Франц Иосиф, но все свои идиотские постсоветские комплексы таскает с собой: на вопрос «не попадаются ли вам малы в клетчатых штанах?» он реагирует словами: «Мои

брюки, молодой человек, и изготовлены в английской фирме «Маркс и Спенсер» — и долго расписывает их достоинства. Джорджу естественно, делается неловко: ему явно и в голову не приходило, что слово «штаны» может вызвать такие ассоциации. А обиженный лауреат довершает эффект следующим нравоучительным пассажем: «В моей стране, молодой человек, люди обходятся



веревочкой и картонками изпод яиц!» Совсем обалдевший Джордж робко спрашивает: «Вместо брюк?» «Вместо всего! — сурово откликается лауреат-тамплиер. Тирания мать изобретательности».

Что интересно, через пять минут после таких душераздирающих речи эта жертва железного занавеса с той же естественностью осаживает Джорджа: «Я не пожимаю рук им материалистическим собакам!».

Жирные американские туристы снисходительно шлюются в непотребном виде





по сирийской деревне и готовы купить любую дрянь, лишь бы она выглядела подревней (и стоила не дороже пятидесяти долларов) При этом им абсолютно до фонаря, что же на самом деле кругом происходит и куда они попали, — туризм как процесс, успех которого определяется количеством отснятой пленки и приобретенных дешевых сувениров (Джордж очень ловко сумел этим воспользоваться, космополит безродный)

Сама прекрасная Николь, мечта Джорджа и цель всей его бурной деятельности (плевал он на этих тамплиеров, если честно), на упоминание, что "древние британ-



могут быть иные взгляды на жизнь, и бедолаге Джорджу остается только разводить руками

Он проходит по этому странному миру, глядя на него со стороны, и вдруг становится ясно, что все это — одно и то же шестеренки одного механизма, который прекрасно и слаженно работает, хотя эти зубчатые колеса и грызут друг друга почему зря? Даже жаль, что все эти грани потихоньку стираются. Все не так уж плохо, главное, чтобы людям не мешали жить как им хочется, пусть все идет своим



композитор Баррингтон Фелоун — больше

двух часов треков) Довольно сложная и очень симпатичная сама по себе, она звучит в полном соответствии с происходящим, и часто бывает как будто незаметна: Джордж подходит к окну — она становится напряженной, он уже на карнизе над колодезным двором тревожная и гулкая, влезает в следующее окно — опять мятеж. В общем, тот случай, когда игру без фонового звука представить невозможно (часто, увы, бывает невозможно обойтись без другого без опции "MUSIC OFF" в меню).

Игровые качества? Крепкий логичный сюжет, масса вариантов.

Да, сюжет историчен — просто до ужаса. Надо отметить, что вся история ордена Тамплиеров рассказывается по ходу игрушки очень подробно и ненавязчиво. Заговядка только в том, что тамплиеры благородные рыцари, оклеветанные герцогами, которых Франция, похоже оплакивает до сих пор, "первые воины-интернационалисты", умело защищавшие паломников от рук неверных в Палестине, уже в 13-14

веках чуть не объединившие Европу с помощью своих колоссальных финансовых операций, а потом ставшие жертвой нечистоплотного монарха и трусливого папы, и есть те самые негодяи, которых следовало отловить и повесить, и все наездники Инквизиции были справедливы. История словно преломляется в кривом зеркале,

делаясь еще безобразней и прощше. В своих бесконечных поисках Джордж постепенно узнает, что тамплиеры и вправду поклонялись идолам под названием Бафомет, и вправду отправляли темные восточные культы, действительно стремились к мировому господству — и вот вот его



получат, если их вовремя не остановить. Их не просто гоняли за дело — к тому же они оказались неискоренимы, и скрываются среди нас.

Весь этот "жидо-масонский" бред (кстати, и масоны там упоминаются), азартно и увлекательно переложенный на язык приключенческой мультяшки, превращается в забавную ролевую игру. Единственный остающийся вопрос. НУ И ЧТО? Ну и были бы они идолопоклонниками — все



равно их король за деньги хлопнул. Давайте представим, что они и правда собрались в тайном месте и весь мир захватят — что же, отличный повод для двух студентов весело провести каникулы! Сюжет для компьютерной игры, не более.

Кстати, сюжет — пожалуй, единственное в Broken Sword, что не вызывает у меня



цы были грубыми варварами и красили лица в голубой цвет", бросает: "Надо же, они совсем не изменились!" — "Ну, в голубой цвет они теперь не красятся!" — отмечает справедливый Джордж. — "Если не ходят на футбольные матчи," — парирует Николь с непередаваемым французским прощанием.

Короче говоря, каждый развивается как может, совершенно не думая, что у кого-то

чередом — так что гори эти неотамплиеры синим пламенем! (Джордж им в этом поможет — если вы сумеете помочь ему, конечно.)

Нет, это тоже лирика — мы же все-таки об игрушке говорим, о, так сказать, потребительском продукте, который просто обязан обладать определенными потребительскими качествами.

ак, о графике вроде сказали: улет, а не графика! Звук? Ну, и звук такой же — что речь, что шум (а их тут полно чего только стоит: машины, то и дело пронесшиеся под окнами Николь, как живые!) Музыка — что ж, музыка просто чудо, как в очень хорошем кино (и писал ее весьма и известный







пороссячих восторгов Хороший, интересный, неожиданный но обычный, несмотря ни на что. Зато его решение! Наконец-то, наконец-то квест, где тебя ни разу не превращают в тихого дебила! Наконец-то можно вздохнуть свободно!

Если в инвентаре есть кирпич, никто не заставит тебя полгода искать гвоздодел, чтобы треснуть охранника по голове (а остальные полгода пинцет, чтобы вытаскивать гвозди)

Если ты такой невозможно умный, что сам догадался поцеловать мертвую принцессу, чтобы она ожила, никто не потребует, чтобы ты нашел мышку-норушку, которая тебе это посоветует, прежде чем подпустить тебя к хрустальному гробу

Если надо разгадать иносказание, то тебе а) не придется самостоятельно копать в Книге Бытия или "Апрельских тезисах", чтобы найти нужную цитату, б) что тебе говорят, то и есть: "глубок

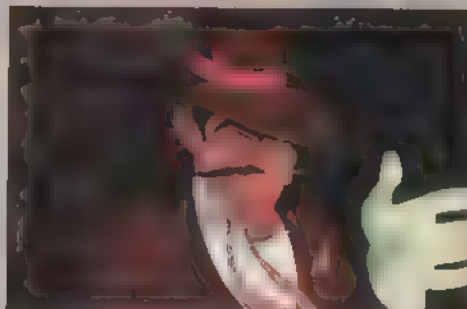
колодец" — значит, ищи колодец, а вовсе не "чужая душа — потемки"; "не пидай против ветра" — значит, "не пидай против ветра", а вовсе не "повернись к лесу задом — ко мне передом". Вот оно, квестерское счастье!

Джордж таскает с собой кучу разных предметов и использует их несчетное количество раз и по-разному — но это всегда логично и имеет под собой основание (хотя догадаться порой бывает очень нелегко). Есть у него, например, некий хитрый рычаг — он ломает им штукатурку, использует как упор, втыкая между кирпичами крепостной стены, даже открывает с его помощью канализационные люки — не зря таскает, короче. Грязный носовой платок он использует то как вежественное доказательство, то как фитиль, то пачкает им что ни попадя и это всегда оправданно!



Если вы хотите, скажем, отдать предмет кому-то, кому отдавать его нельзя, или воздействовать на что-то, на что воздействовать смысла не имеет, вам не придется тупо щелкать мышью, надеясь на реакцию, которой нет. Джордж всегда любезно и доходчиво объяснит, почему отказывается вам подчиняться, а если есть шанс на удачу — обязательно попытается его использовать. Он вообще очень вас уважает и будет нередко с вами советоваться — готовьтесь!

Плюс ко всему, у вас нет ни малейшего повода действовать в игре методом тупого подбора или использовать привычные квестерские ходы — такая возможность здесь учитывается, и вас постоянно сбивают с толку, заставляя думать головой. Классический пример: Джордж приходит в подвал, где стоит охранник — его надо заставить уйти. Рядом с мужичонкой — термостат, за дверкой — бойлер. Термостат можно покрывать, с охранником поговорить о жаре, которая ему жизненно необходима (Гэбриел Найт, ау!) И... все



Отвлекать его будете совсем иначе — шевелите мозгой, все придется изобретать заново!

Ну что тут еще можно сказать? Только одно: бросайте этот дурацкое чтение (только не слишком далеко!) и шлепайте искать игрушку — займитесь делом! А ежели застрянете — не беда, потерпите до следующего номера, солюшен уже написан, ждет своего часа.

— Наталия Дубровская

★ Revolution Software

★ Virgin

100%

100%

95%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%



Системные требования:  
486DX2-66  
(лучше Pentium)  
Минимум 16 Мбайт RAM  
(лучше 32 Мбайт)  
СВЧ-ДМЗ  
Звук: 16-битная карта  
Мышь: 3-кнопочная  
DOS 5.0+  
Windows 9x

# ПОСПЕШАЙ МЕДЛЕННО

REVOLUTION ДЕМОНСТРИРУЕТ ИСТИННО  
РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПОДХОД

*Revolution Software... Компания, выпустившая за свою историю всего 3 игры — Lure of the Temptress (1992), Beneath a Steel Sky (1994) и тот самый Broken Sword, поголовная влюбленность в который наблюдается едва ли не у двух третей нашей редакции. Чарльз Сесил (Charles Cecil), основатель компании, начал пробивать себе дорогу в игрушечном мире очень давно — еще в 1980 году, когда стал писать квесты для Artic Computing. Карьера складывалась весьма удачно — в 1988-м он уже был менеджером по разработкам в самой Activision!*

**И** вот тут то, можно сказать, на взлете было сделано то, что удивило очень многих и о чем Чарльз, вероятно, мечтал

всегда. Он оставляет прославленную фирму и вместе с двумя программистами — Тони Уорринером и Дэвидом Сайксом (David Sykes) — создает собственную маленькую (сейчас в ней работает 20 человек) компанию, под весьма красноречивым названием Revolution Software

Но очевидные амбиции основателей были далеки от маниловских мечтаний. Все три игры "революционеров" сразу же после издания стали бесспорными хитами, хотя в каждой из них — словно демонстративно — использовались только традиционные технологии, игры будто бы выросли непосредственно из классических мультиков или комиксов, стали естественным их продолжением

Однако вопрос, как всегда, не в том ЧТО, а в том КАК — и последняя, изящная, на грани эстетства работа Revolution быстро нашла свою, и достаточно широкую, аудиторию. В Broken Sword, несмотря на всю отточенность художественной и литературной части, нет и тени снобизма — это живой, легкий, веселый и остроумный квест, где все изыски не затрудняют, а облегчают геймеру жизнь

Сраженные достоинствами игры, считая ее событием, если не всего года, то осени, мы решили расспросить кое о чем одного из директоров RS **Тони УОРРИНЕРА** (Tony Warriner), стоявшего у истоков создания фирмы и, следовательно, игры-именинницы, и он любезно согласился ответить на наши вопросы





**Дружная команда английских "революционеров". Третий слева (самый крупный и солидный) — наш собеседник Тони Уорринер, один из четырех директоров Revolution Software. Рядом с ним сидят: по правую руку — Чарльз Сесил, по левую — Дэвид Сайкс.**

**"Магазин игрушек"** В Broken Sword напроочь отсутствуют 3D-графика и анимация, не используется и модное нынче видео. "Объем", как и характеры, создаются исключительно за счет виртуозного использования обычной "мультишной" графики. Не считаете ли вы, что эти новомодные "навороты", которые очень часто применяют ваши коллеги по цеху, служат прежде всего для того, чтобы скрыть недостаток мастерства у художников (во всяком случае здесь, в России, мы слышали это от многих людей, связанных с производством игрушек)?

**Тони Уорринер.** Полагаю, что это не совсем верный взгляд на вещи. Считать, что 3D-анимация служит *только* для того, чтобы скрыть какие-то профессиональные недостатки дизайнера проекта, было бы ошибкой. Это было бы справедливо, если бы игры, использующие эту технологию, выходили совершенными, к ним нельзя было придраться. Но этого нет. Лично я пока не видел ни одной впечатляющей 3D-игры, и прежде всего — анимированных изображений человека. Использование 3D создает массу новых проблем, и, думаю, это заметно в большинстве существующих на сегодня 3D-игрушек — почти все они, как говорится, "не тянут". По той или иной причине. Полагаю также, что и видео не принесет достаточно хороших результатов — обычно из-за того, что даже при технически правильном использовании оно не сочетается с графикой игры.

С моей точки зрения, лучшая из всех когда-либо создававшихся 3D-игр — это 8-разрядная версия Elite, выпущенная, если мне не изменяет память, в середине 80-х, с простой графикой в стиле "проволочных рамок". Игрок сам "домысливал" графику! Сейчас это напоминает мне текстовые квесты (вообще безо всякой графики!), которые часто казались очень живыми — потому что и здесь воображение само дорисовывало сцену за игрока.

Revolution пока не выпустила ни одного трехмерной игрушки, поскольку мы считаем, что ни одна существующая технология не способна обеспечить отменного графического изображения. Считайте это нашей слабостью. Мы любим очень сложный и точный рисунок.

Одно из достоинств 3D — то, что анимация как правило требует меньше памяти, поэтому мы полагаем, что это даст возможность создавать более "богатые деятельностью" игры с большим количеством персонажей на экране. Разумеется, сейчас этому мешает огромный объем дополнительного рендеринга. Но мы не ретрограды, и конечно, тоже когда-нибудь будем делать 3D-игры. Правда, лишь тогда, когда будем убеждены, что сможем достигнуть изобразительных вершин.

**"МИ"** Каковы образование и опыт ваших художников? Кто писал музыку к игре?

**Т.У.** Некоторые из наших художников — получившие специальную подготовку "традиционные" аниматоры (телевидение, кино), другие больше имели дело с "техникой", то есть имеют серьезный опыт работы в области компьютерной графики. Кстати сказать, в Sword, если хорошенько присмотреться, это четко видно! Одни из наших ребят корпели только над бумагой, другие бегали вокруг компьютеров, не прикасаясь ни к каким карандашам и краскам. Один человек отвечал персонально за цветовое решение фона, поскольку у него это как бы в крови — очень точно определять единственно верные цветовые гаммы.

Ну а музыку написал Баррингтон Фелоун (Barrington Pheloung), известный композитор, которого мы считаем едва ли не классиком. Обычно он работает в кино и на телевидении (Наши читатели без труда вспомнят такие фильмы, как "Инспектор Морс" (сериал) и "Нострадамус", музыку к которым писал Фелоун. Ред.)

Всего же над Broken Sword, включая программистов и авторов диалогов, работало около 25 человек.

**"МИ"** У разноплеменных персонажей игры очень интересные акценты. Кто их озвучивал?

**Т.У.** Только актеры! Только профессионалы! Большинство из них работают на радио. "Нашел" их и организовал один сценарист радиостанции "BBC 4". Актер, который озвучивал Джорджа, — американец. Насколько мне известно, остальные наши соотечественники. Некоторые исполняли сразу по

несколько ролей, так что пришлось попотеть и ахнуть.

**"МИ"** Этнические проблемы — большой вопрос в нашей постимпериалистической стране. Все персонажи игры олицетворяют собой довольно окarikатуренные национальные характеры. Объясните свою позицию в этом вопросе (если вы об этом когда-либо задумывались, конечно).

**Т.У.** Ну, мы любим своих героев, но любим и играть ими, и, возможно, чуть-чуть гиперболизировали их национальные черты. Однако в любом случае никого обижать мы не собирались. Самое очевидное, что Джорджу приходится мириться с европейскими взглядами на американцев, но это всегда сделано с юмором.

В конце концов, Revolution — английская, то есть европейская компания, мы продаем наши игры в очень многих странах, поэтому ксенофобия нам чужда по определению. Плюс нам нравятся игры, в которых приходится активно путешествовать. Наверное и Россия могла бы стать отличным местом для экспедиции Джорджа и Нико!

**"МИ"** Можем ли мы надеяться увидеть продолжение BS?

**Т.У.** А вы его уже ждете?

**"МИ"** Конечно!

**Т.У.** Тогда да. Broken Sword 2 запускается в работу в следующем году. Джордж и Нико, естественно, отправятся в новое путешествие, но, в общем, подробности пока хранятся в строжайшем секрете! Впрочем, для российских журналистов мы, быть может, сделаем исключение... Только не сегодня, ОК?

**"МИ"** Что еще есть в портфеле у Revolution Software? Будут ли новые игры? и когда?

**Т.У.** Увы, ничего конкретного сказать пока не могу — поскольку не хочу обманывать ничьих ожиданий. То, что обсуждается сейчас в компании, носит исключительно предварительный характер. Ясно одно: не за горами Broken Sword 2.

Мы бы очень хотели увидеть номер вашего журнала, посвященный Broken Sword. Пришлите пару экземпляров?

**"МИ"** Вы еще спрашиваете!

Интервью вел **Наталия ДУБРОВСКАЯ**





ВЕРНИТЕСЬ К НАМ



# Рождественский пряник

## ЗИМНЯЯ ПАСТОРАЛЬ

Кто-то удивится, почему так, что подобно стремительным эскадрильям редкости, изумительное сочетание красоты, мощи, величия, изящества, выразительности, выразительности. Идея еще не получила широкого распространения. Fable, как и многие другие игры, созданные в студии Fable и Symbiote, удивительно выразительны. Это очень старый и красивый мир, это величественно — что золотое тиснение, что потемневшие от времени страницы. Такой рождественский подарок всем любителям прекрасного. Если решитесь выложить несколько десятков долларов и осчастливить кого-нибудь таким подарком, можете гарантировать, что вы получите прекрасное удовольствие. В частности, вы получите прекрасный шок от восприятия. Это не сказка! Чем, скажите, не чудо?



центре экрана, и вам пора в путь.

Если легенда оживает, то начать надо с Великого Пиганта — именно его власти оказался на пути Прикончить его — и дело пойдёт!

редных дапах Вечной Зимы! Героя очень высок.

Правда, все это... как бы сказать... очень красиво и безмятежно, что ли. Даже если. Пейзажи настолько грандиозны, академичны и гладкокровны, что, кажется, ничто не может нарушить гармонии в этом мире дремлющего покоя (даром, что он погряз в несчастьях). Просто медитация какая-то, не поход за подвигами!

И хочешь страстей, а не получается! Розовая гамма великолепно нарисованных снегов — волнистый, с чистыми линиями. А вода. Рядом с поселением героя протекает река, которая... что-то попутное, что создатели игры

Сразу отмечу, что сценарий в игре не только своей замечательной упаковке вполне соответствует. Традиционно, без особых новизны, но очень красиво. Подчеркну еще раз: очень. Графика здесь умопомрачительная. Ничуть не хуже того, что с таким упоением рисовалось составителями рекламных анонсов игры. Да и сказочка какая — замечательная фантазия на тему спасения человечества.

Давным-давно случилось на одной планете прекрасная история: начальство повздорило, и весь мир

раскололся на четыре части: Страну Вечной Зимы (отсюда родом Кликторп — наш герой!), Страну Тумана, Страну Воды и Страну Огня. И на каждой из стран были свои законы, свои страхи и свои радости.

Пора положить этому безобразию конец! С течением лет сама история поблуждалась, превратившись в туманную легенду — жалко, конечно, что, собственно, надо сделать юному Кликторпу, чтобы вернуть мир и покой на планету, а в родную деревню. Но это и есть. Одно-единственное — тот самый красивый блондин, что стоит сейчас в



Что ж, путь для всякого. То хоть немощного знакомым жанром фэнтези, более чем привычный; иди себе через все трудности и трудности, собирай всякую ерунду, борись за правду доступными методами. Отчего бы не спасти такую землю? Сладостное удовольствие. Здесь все так красиво, так



мирно! Хотя, конечно, полно опасностей, а финансы умеренны (и напоследок, чтобы в

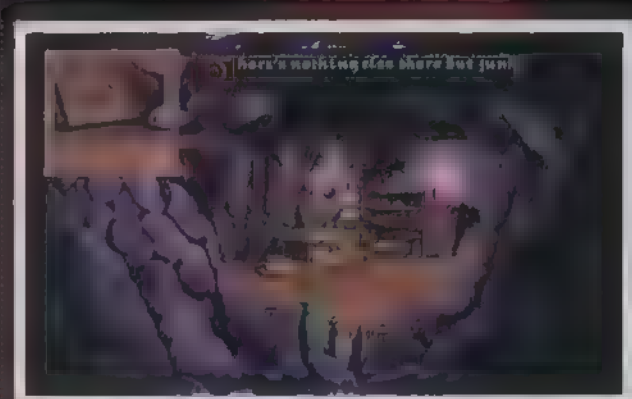
рисовали ее всю жизнь. Перекаты, полтона — а как голубая вода сочетается со снегом, с окрестными лесами, с розовым закатным небом, какая иллюзия течений... И потому всему — еще золотистое деревце на самом берегу. Будто люди не коммютерный квест сочиняли, а созерцали Фудзияму.

Потрясающая пасторальная деревня — и если вы не герой, невозмутимые профессиональные (в смысле актерские) голоса. Очень изящная карта — по ней вы будете ориентироваться, отправляя героя



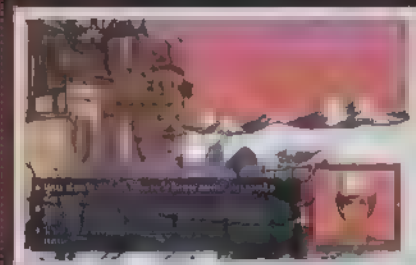
Системные требования:  
486DX2/66+,  
16 Мбайт RAM,  
SVGA, 2D-  
ускоритель,  
CD-ROM, мышь,  
звуковая карта,  
Windows 95/MS-  
DOS 5.0.





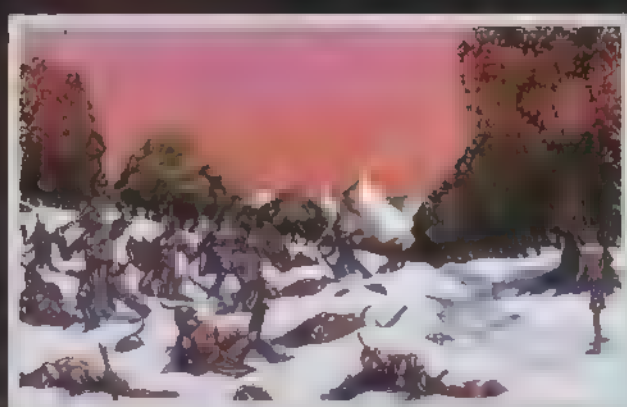
новые путешествия. Ходить ему и ходить, и места его ждут самые разные, переходы будут такими медленными, незаметными, мягкими... Чаша — перелет розовый — бледно-серый — белый, деревья — опушка — берег. Короче, смотришь, и одно

в довольно замысловатой рамочке присутствует его похоронный портрет, исправно висит и не исчезает с твоей губами. Интересный подход, наверное). Изредка герои пытаются шутить, но выглядит это на общем фоне довольно, да и шутки весьма тяжеловесны: скажем, увидев



непонятно: в где же рождественские колокольцы? Колокольцев, увы, нет, но и без них покойно на душе. Ну конечно, с огородами, лесом, столь же дремотно и картинно, как и зрительный ряд, негромкая однообразная музыка, чистые, ясные звуки, плеск воды, крики неведомых птичек. Действие развивается по старым этим исторопливным дремотным красотам: длинные, бесконечные, но полные символически напряжений, а также, которые герою приходится вести с каждым из трепещущих персонажей (происходит это так: персонаж треплется, а рядом,

Каикторп вдруг по-жириновски брякает: "Ты что, только что из Чернобыля?" (?) Естественно, Дух на этот бред даже не реагирует: здесь не принято дергаться по мелочам.



Даже когда герою приходится очередной раз умирать, что происходит ненавязчиво и вполне философски: шельм Каикторп по мосту провалился... и всё! Ни крика, ни плеска — мелькнул пар, раз в речке, ниже по течению, и пропал со всем. Даже листик с дерева не упадет! То же безмолвие и покой, только герои нашего неж и остаются живыми, а не мертвыми.

Или скажем, бандиты-нахлебтели в лесу, очень вежливо побеседовали, что-то также сделали — рухнул напарень как подкошенный, и тишина! И только мертвые с кек валят.

Смазливые мелкие предметы, размещенные в аккуратной табличке, изящно изображенный курсор — то, что так же, как и в самом деле, вполне реалистичная ручка, сочный ротик... Взял, посмотрел, положил на место, отдал кому-нибудь.

Персонажи? Их много, они весьма разнообразны, хотя с характерами у них туговато — нет у них никаких характеров, сплошная условность. Повороты сюжета нельзя назвать неожиданными, но они вполне логичны — если медведю не будить, можно красть у нее массу всего



полезного. Ядовитые ягоды надо брать в перчатках, сорочку надо подманивать, новсе не на блестящие предметы, а на зерно... Не слишком замысловато, но подумать все равно придется.

И так вот, слово за слово, спокойно, не торопясь, с одним разобрались, с другим — глядишь, и зима кончилась.



вась, и планету спасли, и можно домой идти... Или нечех, соснуть. Короче говоря, очень хочется быть объективным, поэтому говорю прямо: Fable — хорошая игра. Крепкая, превосходно нарисованная, вполне соответствующая своему жанру. Многим понравится. Это точно. А подарок какой! Разумеется, к грядущему Новому году!

— Наталья Дубровская

★ Telstar ★ Symbiosis

95% ГРАФИКА

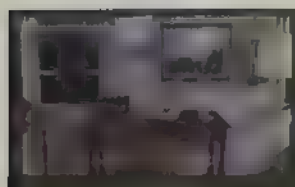
95% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

# Край испуганных инженеров



Много славных мест было, и не за время скитаний по квестовым мирам, но за те, что в черепную коробку обычного "среднего" инженера, каким когда-то, скорее всего, был ведущий дизайнер и сценарист новейшей сьерровской игрушки **Lighthouse: The**

**Dark Being** Джон Бок (между прочим, автор Outpost'a, одного из хитов 1994-го, и "Фантазмагории"), мне еще не удавалось ни разу. А ведь там, оказывается, тоже лежит целый мир, по бредовости и законченности не уступающий ни одному из своих соседей по виртуальной вселенной. Даже, наверное, знаменитому Myst'у



**С**южета как такового в Lighthouse в общем-то и нет (хотя создатели игры утверждают обратное). Все происходящее

напоминает скорее неясные грезы или сны, а иногда и кошмары, проносящиеся в голове человека, мир которого начинается и заканчивается с шестеренки. Я буду называть этого человека инженером, хотя дело здесь не в профессии, а в абсолютном специфическом "лекнарском" взгляде на жизнь. Скажу сразу: мне этот взгляд совершенно неостепенен. Поэтому я бродил по миру Lighthouse не как

полноправный хозяин, а как случайно забредший турист, время от времени попадая впросак, удивляясь и шелкая фотоаппаратом (то бить, делая скриншоты)

**И** приснился одному инженеру сон. Будто бы жена у него не стерва средних лет, а юная

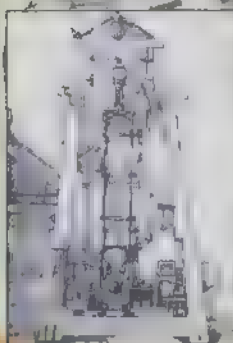
красавица, и к тому же дактилистка, а дочка не капризная и вредная школьница, а розовый младенец, которому всего-то от жизни и надо, что бутылочку с молоком. Сам же инженер оказался до того дураком, что бросил работу,

купил старый маяк на безлюдном побережье, чтобы ничто не мешало его творчеству, и там, в одиночестве, копаясь с какими-то электротехническими прикрасами, сделал потрясающее открытие, а именно: нашел вход в параллельную реальность. И реальность эта показалась ему на редкость знакомой и приятной: ни пылинок, ни зоринки, море, песочек, камушки и куча непонятных механизмов. Даже друг нашелся: такой же, как и он сам, задвинутый, то есть охотник до шестеренок. Но чтоб служба медом не казалась, появились злодеи — "темное существо" в грязных плащах, которое совратило с пути истинного любимое

детище потустороннего и изобретателя и умыкнуло дочку у изобретателя посюстороннего



Восстановить мир и покой в инженерном раю предстоит вам. Но! Если поломка кофемолки, телевизора или машины не наполняет вас предчувствием многих счастливых часов, которые вы проведете, разбирая жертву по винтику, чтобы узнать "а как это работает"; если, соединив в квесте две лампочки проводочкой, вы автоматически не начинаете шарить по столу в поисках паяльника; если вы чисто-плюй, не опускающийся ниже





вставления новой платы в комп., — я советую вам вовремя остановиться и подумать о каком-нибудь другом, не столь "технически грамотном" квесте.

**Н**адо сказать, что обычного игрока ждет в Lighthouse уйма неприятных моментов, которых в современных играх сценаристы вроде бы уже научились избегать. Например, вам нужно срочно прочитать письмо, оставленное отцом похищенной девочки. — возможно, от этого зависит ее жизнь. Наверное, у вас есть руки, ноги, колти на худой конец зубы, но пока вы не найдете нож для разрезания бумаги, письмо вам не открыть.

А вот как выглядит типичная последовательность игровых действий. Задача — добраться до места кораблекрушения на подводной лодке. Мы в рубке разблокируем систему управления, вставим недостающую рукоятку из инвентаря, повернем ключ, регулирующий погружение. Думаете, лодка опустится? Нет, до этого еще далеко. На специальной приборной доске повернем два маленьких выключателя, покрутим колесико — в одной из трубок появится вода. Когда она дойдет до голубой линии, покрутим еще один выключатель. Вода подается во вторую трубку — теперь лодка сможет равномерно погружаться. Повернув ключ зажигания, затем тянем рычаг в механическом отделении, так

мы включили двигатель. Осталось самое важное: задать курс. Поворачиваем ключ, активизирующий навигационную систему, смотрим на карту, чтобы узнать координаты. Задаем координаты на контрольной панели в навигационном отсеке (тоже непростое занятие), и на мониторе появляется красная звездочка с соответствующим местоположением. Теперь шелкаем на этой звездочке и — поплыли. То есть не мы поплыли, а компьютер поплыл. Мы же сидим, отдыхаем, смотрим мутное 3D-видео в полосочку.

Между прочим все описанные действия абсолютно логичны. Наверное так и управлялись первые подводные лодки. Но выяснить назначение каждого предмета и последовательность, в которой надо щелкать выключателями, поворачивать ключи и крутить колеса, можно только методом научного тыка. Процесс по своей длительности и изощренности вполне может сравниться с полным расчленением на составные части разломанной будильника. Только в результате лодка поплывет, а вот будильник вряд ли.

Поправилось? Будете играть? Тогда следуйте. В номере будут хиты, чтобы народ зря не мучился.

этот мир должен в принципе совпадать с мироустройством самого игрока, иначе логикой многих действий выколет от вас, как это произошло со мной. И игра превратится из удовольствия в сплошное мучение.

В этом "параллельном" механическом мире есть все, что встречается в мире обычном, хотя и в искаженном, часто диком и смешном (для меня, во всяком случае) виде. Вы найдете здесь свою собственную природу и географию, историю, литературу, архитектуру и искусство.

Литература представлена полным собранием мифов и легенд научно-технической революции XX века. Так, вы еще раз услышите знаменитые сказки "о механизме, убившем своего создателя", "о человеческом мозге, пересаженном в робота", "о полном истреблении живой природы человеком" и еще кучу тому подобных сюжетов.

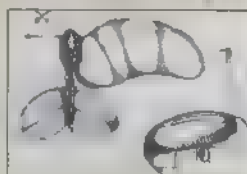
История тоже не блещет оригинальностью: ядерная война, обезлюдневшая планета, жрецы хранители знаний. Зато архитектура просто удивительна. Ну где, как ни во сне инженера, вы увидите глинобитные башни с мраморными полами и бронзовое литье в сочетании с трухлявыми деревянными подпорками (боюсь, истинный инженер даже и не понял бы, о чем это я).

Искусство сосредоточено на создании механизмов, по большей части совершенно бесполезных, но очень красиво работающих (эдакий технопоп-арт, в создании которого основная роль будет принадлежать вам). При этом почти все машины имеют просто вопиюще докомпьютерный вид и воскрешают в памяти



времена Эдисона: корпуса из красного дерева с финтифлюшками или из стали с заклепками, устрашающе большие рукоятки и рычаги, немыслимый хаос труб и проводов.

Особенной любовью здесь пользуются механические имитации живых существ. Вам предстоит полетать на механической птице и поплавать на механической рыбе (некое подобие подводной лодки). Но не надейтесь, что вам, как в симуляторе, дадут власть поручить. Ваше инженерное дело — собрать или наладить механизм, а летает или плывет за вас компьютер, и вам только иногда останется поточнее приземлиться.



**L**ighthouse предстает перед вами в абсолютной законченности. Этот мир в тушлеи, бинимати этого слова, и



Вершина инженерной мысли — человек. Механический, разумеется, других в этом мире, кажется, и не осталось. Враг блестяще хорошо смазанной сталью, а друг трогательно запинаясь из-за поломки в голосовом устройстве

это. Слабым местом 3D всегда были лица. Каких только дебилов не произвела эта славная технология. Крупные тупые, индустриально-механические выражения, ригидные, застывшие, лишённые волюнтаризма и машинно-образные движения. Но художникам "Сьерры" удалось вдохнуть жизнь и в 3D-шную голову (делающуюся, впрочем, на "Силиконах"). Маленькая девочка, на поиски которой вы отправляетесь в начале игры, плачет и смеется, смотрит и двигается вполне осмысленно. Увы, она — единственное живое существо, с которым вам предстоит встретиться. Черепа остальных — в лучших 3D-традициях.

Особой гордостью художников Lighthouse стали пейзажи, еще одно липкое место технологии 3D. Все мы помним эти страшные, как будто только что обритые, со всех сторон круглые, или, напротив, состоящие из одних палок дерева, почти пластилиновые цветы и травку в виде грязно-зеленых колбасок, среди которых бродили герои Kingdom o' Magic или Chronicles of the Sword. Джон Бок и Sierra Animation Team решили эту проблему самым радикальным образом: все лишнее навски покинуло их пейзажи. Остались лишь предметы, не подвластные времени, но подвластные технологу 3D: вода, песок, камни. И то, что когда-то было

живой природой: сухая трава, корни и деревянные столбы. Из этого аскетического набора художники Lighthouse ухитрились сваять длинный ряд пейзажей в духе

и свой расовой, и да, камнес. Все это очень красиво, хотя и абсолютно однообразно. Все, что мы уже видели. В соседних банках и офисах можно украсить такими картинками стены кабинетов, подбирая оттенок песочка и воды в тон к обивке мебели. А еще раньше этот странный псевдояпонский стиль был моден в Штатах. Правда, тогда в картинах все же теплилась какая-то жизнь, на столбе обязательно сидел кулик или чайка, а по песку ползла какая-нибудь мелкая козявка, символизируя собой бренность всего сущего.

Зато в Lighthouse много света. Солнце здесь, впрочем, не появляется, но бледный свет и туманная дымка раннего утра переданы просто замечательно.

Что в ипрушке подкачало, так это видео. Элементарные 3D-анимашки идут в мерзкую мелкую полоску, как будто игра сделана года полтора назад. Из-за этого теряются последние радости сюжета вроде битвы с крылатым роботом, полетов и подводных плаваний.

Звук, увы, тоже не блещет. Как и

все в параллельном мире, он совершенно ненатурален, и кроме скрежета и

шипения механизмов ничего другим передать не может. Противная навязчивая музичка и невыразительные человеческие голоса довершают картину.



Хотя.. что это я? Ничто, ни звук, ни графика, ни сюжет не могут отвлечь вас от главной задачи — решения инженерных головоломок. Если, конечно, в душе вы форменный технарь. В общем, гаечный ключ вам в руки, коллеги!

— Ольга Цыколова

“П прекрасная литературная основа не уступает художественному воплощению” — так описали свое летнее сотрудничество “Сьерры” в издаваемом фирмой журнале. Ну, о литературной основе этого сборника головоломок я говорить не буду, а графика действительно крута. В игре полностью проработанные, вплоть до самых мелких деталей, интерьеры и механизмы, но удивляет не



Системные требования: процессор (лучше Pentium), 4 Мбайт RAM (лучше 16), скорость ROM, мышь, звуковая карта, 20 Мбайт на HDD, Windows 3.11, Windows 3.11, MS-DOS 5.0.



Sierra

81%

70%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%





ВОИЕННАТА

# БОЕ- ВОЕ ПРО- СТРАН- СТВО

THE GREAT WORLD  
CLOCK

MWNL  
AADO  
KRTV  
EE



Очевидно, что по жанру игры нельзя судить о ее качестве, и в каждом жанре есть свои провалы и шедевры. Поэтому существует масса поклонников конкретных ИГР, и гораздо меньше — поклонников ЖАНРОВ. Главное, чтобы само изделие было хорошим, а чем там приходится заниматься дело семнадцатое.

В результате уйма людей, вдоволь налетавших в каком-нибудь "Лайтнинге", безо всякой психологической перестройки садятся за Crusader II: No Regret, а после этого — за Z, совмещающая таким образом то, что, по идее, несовместимо.

Но что значит "несовместимо"? Все эти игры, на обычном или фантастическом уровне, так или иначе отражают наш мир. Вот это их и объединяет.

Различные "точки пересечения" существуют постоянно для игр одного жанра и довольно часто возникают для жанров сопредельных — например для симуляторов и стратегий (Они действительно сопредельны. В одном случае необходимо лететь на задание, которое обязательно провалится, потому что его придумывал какой-то штабной идиот, а в другом — тщательно разработанная операция провалится потому, что дураки-исполнители не умеют водить боевые самолеты (а только думают, что умеют.) Но само это задание суть одно и то же.)

"Точки пересечения", присутствуя в симуляторах, настолько явно бросаются в глаза, что грех их не использовать. Отсюда и возникает все разнообразие сетевых и модемных режимов, друг против друга, друг с другом в одном аппарате, друг с другом в разных аппаратах и, наконец, "стенка на стенку" — массовое сражение живых людей. Вокруг этих боев в виртуальном пространстве возникают вполне осязаемые и уже не только электронные структуры — скажем, разные "военно-воздушные академии", где готовят "виртуальных летчиков".

В стратегиях ситуация примерно та же, хотя, может быть, менее развившаяся. Общее количество генералов, адмиралов и президентов все же несколько уступает количеству пилотов, капитанов и прочих "водил" военной техники. И трудно представить десяток армий, разом сепившихся в одном сражении.

Но во всем игровом простран-

стве (особенно, в военно-игровом) неизбежны точки пересечения и МЕЖДУ жанрами. Особенно часто они возникают на границе "стратегия - симулятор".

Как правило это явление используется при создании неких комбинарованных игр, например, Across the Rhine. Можно следить по карте, как ваши танковые соединения измельчают неприятеля, а можно и самому залезть в танк и принять активное участие (Чаще всего такое желание является естественной реакцией на тупость подчиненных.)

Другой пример — 1942 Pacific Air War, который обеспечивает плавный переход с поста командующего авианосным соединением в пилотское кресло морского летчика.

Но, с другой стороны, с какой стати командующий вдруг взбодрится на самолет и собственной персоной полетит на задание? Тем более, что и на своем месте у него дел по горло (те, кто играл в НАСТОЯЩИЕ военно-морские стратегии, типа Great Naval Battles и Harpoon, не дадут соврать). А жизнь такого начальника стоит слишком дорого, чтобы пускать его в боевой вылет (погибнуть в полете — дело исключительно простое, и эта истина утверждается столько времени, сколько существуют авиасимуляторы). Отсюда вывод, каждый должен заниматься своим делом — и на своем месте.

Но это вовсе не означает несовместимости описанных процессов. В наше время проблему можно решить очень даже просто (по крайней мере теоретически): вот тебе компьютерная сеть, обеспечивающая участие до сотни человек одновременно, вот тебе симулятор, включенный в эту сеть, а вот и стратегия в аналогичном режиме — обе игровые программы взаимодействуют друг с другом, так что летчики летают, а адмиралы командуют.

Да, но из этого можно сделать очень далеко идущий вывод.

Если взять какой-то театр военных действий (с его водным, наземным и воздушным пространством), то теоретически можно объединить ВСЕ стратегии и симуляторы, которые возможны на этом театре.

Пока что военные игры очень многочисленны, но, если можно так сказать, разрозненны. Можно связать воедино Werewolf и Comanche. Можно объединить Hind и Apache

(кстати, псевдосоветские Werewolf и Hind писались именно для того, чтобы пилотам Apache и Comanche было не так скучно). Плюс еще несколько аналогичных примеров и все. Несмотря на разные громкие заявления вроде того, что приведено в эпиграфе, никто не создает целый мир, все создают (в лучшем случае) лишь небольшие его кусочки.

Но что, если сделать некий стандартный универсальный интерфейс, который позволит объединять ЛЮБЫЕ военные игры — и стратегии, и симуляторы? Вообще, идея стандартизации всего, что только можно, далеко не нова.

В этом случае военные игрушки станут инструментами для доступа в "виртуальное боевое пространство". Так же, как Netscape — всего лишь инструмент для работы в Internet, но никак не сам Internet.

Идея не так уж амбициозна, как может показаться на первый взгляд. В конце концов, сейчас каждая игра поддерживает стандартную аудиокарту — SoundBlaster (и не только его). Практически каждая работает с модемом. Примеров стандартизации много. Почему бы не ввести еще один стандарт — стандарт доступа к единому "боевому пространству"?

Хорошо, но все же... возможно ли это? И как все должно выглядеть в идеале? Допустим, миссия в Jagged Alliance находится на грани провала: все наемники либо убиты, либо же-стоко истекают кровью, кое-как держат оружие может только Майк. И в этот момент (как говорится: вдруг откуда ни возьмись) появляется сетевой товарищ, на, допустим, Apache Longbow и наводит порядок.

Звучит вроде бы бредово, но в принципе, здесь нет ничего невозможного. Разработчикам игр на каждом шагу приходится сталкиваться с гораздо более серьезными проблемами (например красивый рендеринг трехмерных объектов). Почему бы тогда не написать редактор "боевого пространства", который позволит создать его так, чтобы все игрушки, имеющие стандартный "интерфейс боевого пространства", могли на нем пересечься ко всеобщему удовольствию?

Тем более, что у настоящих военных подобные штуки есть уже давно. Они называются "стандарт распределенного интерактивного моделирования".

Благодаря ему можно объединить, например, несколько тренажеров ТКНО-675, имитирующих БМП-2, даже с помощью Internet. Но мы-то не военные.

Как будет выглядеть "боевое пространство"? Как будет выглядеть взаимодействие с "боевым пространством"? Вероятно, на эти вопросы нельзя будет ответить однозначно. Ведь даже в пределах одного жанра игры могут сильно отличаться друг от друга. Как соединить имитаторы сверхзвукового "стелса" и фанерно-матерчатого "Сопвича"? Или WarCraft с C&C? А по идее, свободно сливаться в экстазе должны все четыре игрушки — и еще многое сверх того.

Еще один вопрос — уровень абстракции. Где должна кончаться стратегия и начинаться симулятор? С самолетами-то проблем, наверное, не будет. Если уже сейчас можно в сети воссоздать "Битву за Британию", то можно и все остальное.

Но исход войны решается не на море и не в воздухе, а на земле.

Как выглядит симулятор пехотинца, знают все. Причем не простого пехотинца, а самого крутого из возможных. Можно представить себе также пехотное отделение, работающее в режиме Deathmatch. Но вот вообразить пехотный полк в наступлении (а хотя бы и в обороне) уже куда труднее. Значит, здесь должна включаться в дело стратегия. Скажем, что-то типа Close Combat. Таких примеров можно придумать много, ибо все же нельзя заменить каждого человека на поле боя таким же человеком за дисплеем. Значит, один должен играть за многих, что является непрямым атрибутом стратегии.

Но если все эти проблемы преодолеть, то мир будет создан. Причем такой мир, в котором каждый будет на своем месте заниматься своим делом. Причем все это будет ЕСТЕСТВЕННО, настолько же естественно, как и в не виртуальной реальности.

Мне скажут: хорошо, но есть единственное "но" — все эти войны в "боевом пространстве" — для маньяков.

Да, для маньяков. Но я не припомню случая, чтобы в решающий момент у нас возникал острый дефицит маньяков. Если же вдруг такая ситуация сложится, то (в крайнем случае) есть тут у меня на примете один...



# Подобно удару молнии



По пути на виртуальную авиабазу Неллис, что в штате Невада, мой ум занимали, главным образом, две мысли, непосредственно связанные с целью моего там пребывания. Первая, конечно, крутилась вокруг самолета F-22 "Лайтнинг-2", перспективного тактического истребителя американских ВВС, предназначенного для замены всех F-15 "Игл" (кроме модификации F-15E), после того как опытный образец YF-22, разработанный группой фирм под руководством "Локхид", победил на конкурсных испытаниях другую экспериментальную машину — YF-23.

"Лайтнинг-2" — "стелс", который, в отличие от предыдущего тактического "стелса" F-117, отлично приспособлен к ведению воздушных боев, ибо в конструкцию этого самолета был заложен "принцип сверхманевренности".

Вторая же мысль (лучше сказать, дума) была о компании NovaLogic и обо всем, что с ней связано, как-то: Werewolf, Armored Fist и, разумеется, Comanche. Все эти вещи (кроме, пожалуй, Armored Fist, которого погубило неудачное применение графического "движка" Voxell) стали хитами. Основные причины — изумительная графика (как в миссиях, так и в промежутках между ними) и простота управления боевыми машинами — и "Команч", и "Вервольф" по своим характеристикам приближаются скорее к аркаде, нежели к серьезному симулятору. Но эти игры вышли довольно давно, и, надо думать, избалованный геймер наверняка потребует чего-то такого, чего еще не было.

Так сумеет ли NovaLogic в своей новой игрушке F-22 Lightning II создать это нечто?..

~ ~ ~ ~ ~

Но сомнения были напрасны: прибыв на базу и едва удостоившись первого взгляда, я отчетливо понял, что гадая на несколько угловатая внешность перспективного тактического истребителя скрывает под собой новый хит У "Лайтнинга" действительно есть все, чтобы стать таковым.

Голостей про него наговорить можно немало, и только для того, чтобы больше к этому не возвращаться.

Несколько удивило бледное info и отсутствие мультфильмов в промежутках между миссиями. Другими словами, нет одной из важных составляющих хорошей игры. Вместо эффектных батальных сцен, великомерно смотревшихся практически во всех предыдущих изданиях NovaLogic, идет скучноватое "живое видео", изображающее полеты экспериментального образца F-22.

Сама идеология игрушки почти в точности скопирована с U.S. Navy

Fighters и, соответственно, ATF, с той только разницей, что карта миссии, равно как и ее инструкторский, выполнены хуже (возможные действия по просмотру ограничиваются скроллингом, удобство которого также оставляет желать лучшего).

Режимы Single Mission и Campaign дублируют друг друга, что также не очень хорошо. Раздача медалей производится

не по результатам данного вылета, а по завершении кампании — эта не слишком удачная идея перенесена еще из "Команча". Оттуда же взята и невозможность выбора оружия.

Странные вещи в процессе пилотирования скорее доставляют удовольствие, чем раздражают. Но все же надо отметить, что "Молния" с легкостью прощает очень грубые ошибки. Невольно вспоминается наш симулятор Su-27 Flanker, в котором малейшее неверное движение при заходе на посадку

заканчивалось катастрофой. Здесь же можно (безо всяких неприятных для себя последствий) очень прилично промахнуться мимо полосы, а потом довольно крепко приложить самолет о землю. И ничего. Лишь бы ласки оказались вышними.

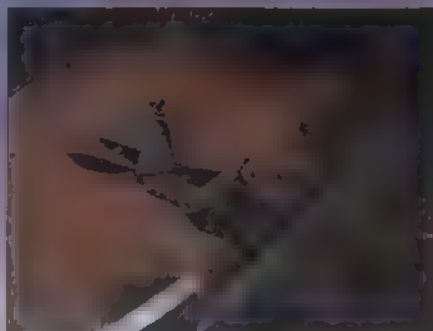
Другой момент поражает уже на взлете. Форсаж, разбег, отрыв — это мы видели сотни раз. Шасси и закрылки убраны. Скорость растет. Увеличиваем угол тангажа до 45 градусов, он поднимается в небо круче. Скорость растет. Никаких признаков STALL. Еще круче. Растет! Короче, как показал эксперимент, самолет можно поставить вертикально, и он все равно будет разгоняться!

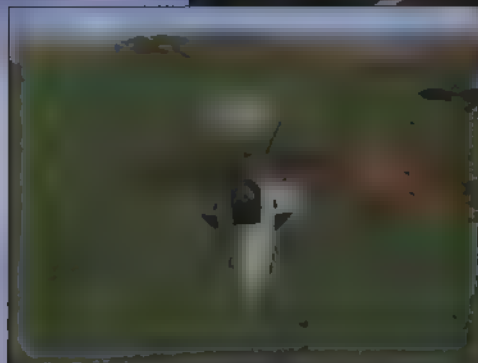
Если дела обстоят так по всем пунктам, то F-22 — потрясающая машина!

Сказав все это, можно перейти к длинному перечню достоинств.

так, что же все-таки предложит нам NovaLogic после "Команча", особенно в плане графики?

Ответ на этот вопрос





был получен м нове но  
Причем такой что на некоторое  
время я превратился в мысля  
шин тростник

Подходя к телу с историче  
ской точки зрения, можно  
смело сказать, что "Лайтнинг"  
воплотил последний гвоздь в гроб  
графического engine Strike  
Commander, который очень  
долго числился в вершинах  
твистимюляторной графики

Особенно это относится к тому,  
как изображена земля  
Поверьте моему слову: текстуры  
здесь убивают наповал задолго  
до того, как в них врежешься  
Пейзажи прокаленных солнцем  
песчаных скал и заснеженных  
таунских сопок, поросших  
лесом (что кстати не думает  
то Чуколка — такое красное  
место), выглядят потрясающе

Особенно, если мо дности  
визуализации ландшафта  
и атмосферы достигают уровня  
II, наиболее сильные впечатления  
случаются в момент пикирова  
ния и сбавки: вне ш по из  
лучения вылетают (не по нх  
ют как по одру, а именно  
выплывают) контуры холмов  
Или побережье с белой полосой  
песка. Нужно очень сильно  
приблизиться к земле  
чтобы текстуры начали  
различаться и тогда заметишь  
уже прямоуг оль нх  
Как правило такое  
приближение бывает  
только при попытке или  
катапультировании

Качество трехмерных  
объектов ничуть не хуже  
Мосты, химические  
заводы, атомная

электростанции и прочие  
интересные предметы выглядят  
вполне реально, хотя рассмат  
ривать их приходится обычно  
издалека

Примерно та же ситуация со  
всем, что летает. Уж очень  
быстро и далеко от вас его  
самолеты летают. Но  
если все же суметь подобраться  
поближе, то быстро оценишь их  
по достоинству

Легче всего рассматривать  
собственный самолет, приче  
м тот момент, когда он стоит на



полосе Раскраска "Лайтнинга"  
в точности отвечает расцветке  
первого экспериментального  
образца, вплоть до совпадения  
сочетаний цветов  
Визуально, Единственный  
различия на киле отсутствует  
блестящая надпись "F 22". Видно  
как отклоняются элероны  
крыла, единственные  
воронки стабилизатора и даже

реактивные струи, управле  
ние дефлекторами  
Миллион навигационных огней  
в кабине пилота светятся  
зеленым



То же самое относится и к  
применению оружия: открыва  
ются люки (все вооружение F  
22 размещено на внутренней  
подвеске), и откуда выны  
кает ракета или бомба Ракеты  
AMRAAM не оставляют за  
собой дымного следа, поэтому  
их следы оставляют "Сальвинде  
ры", и выглядит этот след  
очень похожим на следы от  
совершенно не так, как в других  
симуляторах, где за ракетой  
просто тянется вереница  
грязно-серых клубов Графика  
Lightning'a явно выбивает 100  
из 100

Звук в симуляторах  
обычно несет сугубо  
функциональную  
нагрузку, поэтому его  
качество обожать  
довольно трудно Просто  
он такой, каким должен  
быть не больше и не  
меньше Следует лишь  
отметить "контекстно  
зависимую" музыку,  
изменяющуюся в

соответствии с ходом событий  
на земле — одна, при взлете  
резко начинается другая тема,  
которая, в свою очередь  
уступает место чему-то  
кардинально новому при  
появлении missile lock  
Музыкальный стиль выдержан  
в духе все тех же U.S. Navy  
Fighters

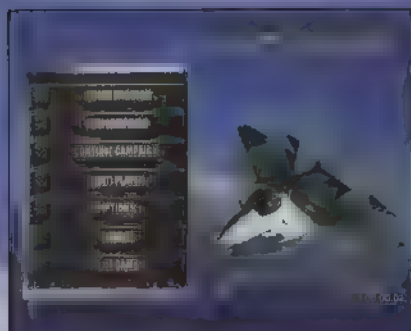


Покончив с графикой  
(которая, повторюсь, выи  
скачила похвалы и со шком  
(который вполне на уровне)  
героев к сюжету

Воспитал и рах вообще и  
в симуляторе в  
многом и к сюжету  
предельно юмором  
правило более шадя и  
требования чем  
например, в играх приключе  
ния, чтобы было в кого  
стрелять Раньше NovaLogix  
использовала эту историю в  
стереории несколько преувели  
чили разумную, — откуда  
возникли разные бранные  
"Армии освобождения  
фашизма", "Экологические  
террористы" (если кто не  
помнит, экотерроризм  
заключался в расстреле всех  
попадающихся по дороге  
деревьев из танковых пушек) и  
иже греческая организация  
ShitJarmovik

Отзвуки всего этого присут  
ствуют и в "Лайтнинге"  
правда, здесь некоторая  
надувательность (назовем ее так) в  
сценариях проявляется все же  
меньше Боевые операции  
против вооруженных сил  
"Золотого треугольника"  
почему-то и нет тем более что  
"Золотой треугольник"  
действительно имеет довольно





машину армией, которую в  
нынешней ситуации вполне  
можно снабдить каким угодно  
оружием советского прои-  
зводства, хоть ядерным. Были бы  
деньги. Но вот борьба за  
выигрыш на Украине (эта  
пята и была целью совет-  
ского ТПР (о-о-о<sup>III</sup>)) по сути  
одесскими криминальными  
структурами (у-у-у<sup>III</sup>) или не-



менее жестокая битва с  
чукотским сепаратизмом (я  
вовсе не шутил, и замету еще раз,  
что ландшафты Чукотки  
выполнены с изумительной  
красотой) выглядят уже менее  
натурально.

**П**ротивник. Существует масса военных игр, в которых присутствуют реальные образы советского, российского дружин и кооператива. Но мне не приходилось встречать такую игру. Компьютерные игры оружейными, как в последние 2-3 года.

самое новое "Су-27" в разных  
игрушках да неплохой  
самолет но на и лучше  
Описание, прилагающиеся в  
руководстве по "Лайтнинг"  
то значит "не лохану"  
Лучший в мире истребитель. И  
таким же может состоя  
ваться только F-22 Lightning II,  
и на то еще не все  
испытано, но

Этот пример далеко не единичен. Разгневанным толкам, как и раньше, не поддаются ни американцы, ни японцы, ни французы, но, стараясь рукопожатия с какими-то мизантропами, они не могут не думать о том, как им был бы полезен этот воздушное пространство. Разведчик "U-2" (в какой скандал устроил в связи с этим СССР) а также о том, как переи американские самолеты в Вьетнаме. Ну и так далее.

Но вдобавок к этой ситуации такая. Как я уже отмечал, по своей идеологии "Лайтнинг" напоминает U.S. Navy Fighters АТ, но с рядом принципиальных различий. И главное из них, во-первых, стало легче

воевать стало все с те  
Свою мощь против  
ник демонстрирует в  
основном пр  
победив ваи на  
коллеги злополуч  
ных имбецилов,  
сияющих за гурвала  
ми F-14, F-15, F-16 и  
B-1B.

И действительно  
ракеты (и AMRAAM  
и "Сайдвиндер")

почти никогда не промахиваются (не то, что в АТФ), управляемые бомбы тоже, причем одной бомбы обычно хватает на уничтожение нескольких целей, расположенных рядом. Радиус действия AMRAAM простирается все, что есть у противника, так что за игроком в воздушном бою всегда есть преимущество первого залпа. Картинка на экране радара поразительно наглядна (даже когда он выключен — в этом случае информация поступает с самолета дальнего радиолокационного обнаружения). Плюс фантастические летные характеристики и прочность.

Е. 22

О прочих пяти творениях  
рыцарей особый уже  
сказался, "Ламинг"  
теперь машина аэро-  
машин. Выход из строя  
отдаваться тем

отсутствует. Есть только некий "inframe", который и измеряется в процентах. После двух трех юбилеев рикет этот пока явитель падает, но чуля сама ет естествен но, являва ивается, и можно катапультироваться. Если же этого не сделать, то ничего фатального в общем-то не произойдет, карьера не прервется, просто в личном деле появится еще одна отметка в графе "Crashes".

И что совсем уж славно — не обязательно садиться (Правда этим искусством придется все так овладеть, дабы пополнить свои япас в ходе выполнения миссии враги воюют чистом, а не уменьем, так что ракет и бомб хронически не хватает).

конеч вловить  
налетавших и настре  
тавшись можно  
подвести некоторы  
итоги

Предварительны

тыгрозтакой F ??  
Lightning II — бууунай  
хит. Iакон же, какими  
когда-то были  
Соманше, Соманше

Ни Werewolf. Фантастическая графика, ясная концепция, поддержка разных сетевых режимов и не очень сложное управление, которое не надо будет долго осваивать, быстро займут его в десятку лучших

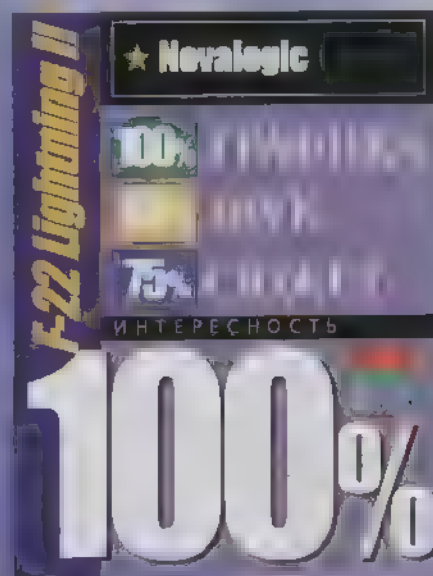
Если же NovaLogic не собирается на этом останавливаться (а с какой, собственно, стати ей это делать?), то возникает закономерный вопрос: как будет выглядеть то, что презентовал "Молния"?

И что из себя будут представлять  
Comanche III и Armored Fist II?

— Андрей Ламтюгов

P.S. Кстати, название "F-22 Lightning II" вовсе не означает, что в природе существует игра "F 22 Lightning". "Лайтнинг 2" — это всего лишь наименование самолета.

**Системные требования:**  
486/586 (лучше Pentium), MS-DOS/windows 95, SVGA, 3 Мбайт RAM (лучше 16), скоростной CD-ROM, звуковая карта (желательно также джойстик и педаль).



# Делай деньги!

MechWarrior 2: Mercenaries

бестолковый! Деньги превыше всего

валю золотишко, разгорались ожесточен-  
ных, шансов заполучить хоть толику  
довольствовались малым. Но  
в том-то и дело, что всегда и везде наличие  
стали другие солдаты — прекрасно

были, есть и будут

MechWarrior 2

красиво и с душой

**Н**а огромным успехом  
использует графический  
сдвиг  
подтверждает высокий професси-  
онализм  
компаний! Чтобы избежать  
обманов и нечестности и не  
пропускать один и тот же продукт  
несколько раз  
Activision разумно заменил не  
только сюжетную линию каждой  
очередной игры, но и ее графику.  
Несмотря на то что модель мира  
осталась прежней, обновлены все

текстуры. Но основной новаци-  
онизм  
Mercenaries, пожалуй, можно  
считать  
ночные миссии превратились в  
настоящий праздник: вспышки

лазеров, мгновенные освеще-  
ние по боя, взрывы, исполохи  
из ракетных сопел не могут не  
впечатлять и, увы, не дают  
сосредоточиться на последних  
бывалые "мех-воины" замети-  
ли, что изменилось и "поведе-  
ние" симулятора. Теперь  
Вместо привычного стремления  
стремиться к цели, они выходят  
на "орбиту" невезучего робота,  
создавая красивую сферу, а затем  
одна за другой, впадают в  
броню.

Словом, игрушка смотрится  
что называется, на ура. Эффект-  
ное всего Mercenaries выглядит  
разрешения 640x480, но это  
понятно, требует немалых затрат  
со стороны вашего настольного  
железа. Для счастливых обладате-  
лей Pentium 200, Matrox Millennium  
3 Мбайта на борту и 32 Мбайт  
RAM, как обычно, предусмотрен  
режим 1024x768.

**А** теперь видим, почему  
игра называется  
"Mercenaries". Дело в том,  
что действие данной  
части сериала происходит  
в далеком будущем  
обитания воюющих  
Кланов, Пола Clan Wolf, Лис  
Clan Fox, Охоты Clan Wolf, Лис  
и многие другие претендуют на право  
торговаться во Внутреннюю  
Сферу (Inner Sphere) и завоевать  
колыбель человечества — планету  
Земля, и эллипсоид-окрестности  
Вечно Голубой Планеты людей  
уже думать забыли о Кланах.

в которых перешли  
в разряд  
пределах, заст  
жизни, материн  
перелом  
крупнейшие  
корпорации  
основатель

планеты и дерутся из-за уже  
колонизированных, а это и есть  
сфера приложения талантов  
наемника. Но игра начинается  
довольно беспроблемно —  
глазах у изумленной публики  
погибает лидер группы, и вы  
становитесь его преемником. С  
наследством в виде карманного  
робота, позволившего вам спасти  
шку в последней передышке.

универсальной валюте С-  
более известной в народе как  
бакалоны или космодолы  
Миллион в Mercenaries не  
цифра, точнее, цифра не такая  
большая, поэтому "рабо-  
тать" придется не покладая рук.  
В первый раз в игре идет  
календарь, который не даст вам  
подумать, что время в виртуаль-  
ном мире стоит на месте. На  
каждом деле, его основное  
предназначение — отделить  
отдельные миссии от миссий  
кампаний. Под первыми  
подразумеваются задания на миссии  
включающее в себя лишь одну  
вылазку. Миссии-кампаний  
подразумевают вербовку отряда  
на несколько месяцев, при этом  
количество отдельных миссий не





оговаривается, известно только, что по истечении указанного срока вы сраетесь на бату победителем. Или не сраетесь вообще. Вернее, можно уцелеть, но обанкротиться, а это тоже Game Over. Кампания составлена из сюжетной игры, и вы время от времени вынуждены в них участвовать.

Поначалу кампании не слишком выгодны для ваших карьеры: полсая гонорар на несколько месяцев, получается, что для кармана полсая.

контрактов. С другой стороны, они кажутся неплохими.

Сюжет являются Salvage Rights. Каковы права, отличные от "тог", могут принести не только для вас оружие, снаряды, обломки поврежденных врагов, но даже и целых мешков. Главное не прилагать особого значения тому, к кому вы идете на службу.

Ваша первая миссия состоится в Метсе с местными "Олимпийскими Игр". Успешная победа в них означает, что вы успешно потренировались и готовы к предстоящим испытаниям. Благополучно закончить игру очень и очень тяжело, ведь она состоит из трех схваток на замкнутой арене, когда

против одного вашего робота выступают от трех до пяти соперников! При этом, будучи уверен, мешок тоннажем меньше 85 т против вас не пропустят (а пролет, как известно, 100 тонн). Самым двужильным окажется Atlas, однако бояться следует других ребятшек. Гораздо более серьезным противником станет Awesome, вооруженный тремя РС. Победная тактика в играх такова. Оставайтесь в самом темном углу, прикинувшись мертвым, пока большие для

будут рушить друг друга. Оставшихся добьетесь вы. Установитесь чемпионом. Научно подтверждено, что по окончании той бойни у игрока будет от пяти до девяти тяжелых роботов. Для "вступительной" кампании не расслабляйтесь — в них серьезные драчки вперед. Дело в том, что Кланов наконец добираются до вашего сектора. Назревает веселая жарушка. В перспективе маячат длинные миссии и солидные гонорары.

**Т**яжелее всего привыкнуть к Метсеплате к роли пилота. Пилота будет опытным пилотом, прошедшим предыдущие части игры. Отличия от регулярной армии, командиру придется платить не только за топливо, но и за оружие. Простое удовольствие — изменить конфигурацию своего "дождика" — стало довольно дорогим. Изготовление робота под заказ (customization) — удовольствие не из дешевых.

Хотите снять оружие? Это дорого. Хотите снять своего робота? Это еще дороже.

REPAIR & RELOAD



что такое трюки может позволить себе только очень обеспеченный человек. С другой стороны, приобретая Atlas, имеет смысл потратить лишний миллион на его доработку. Позже, как ожидается, появятся новые виды роботов.

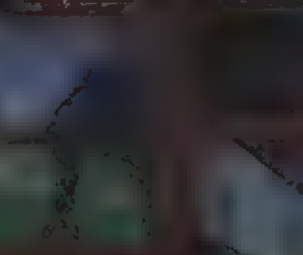
Самое занятное состоит в том, что практически каждый год в СЕ боевые платформы модернизируются. Недаром, если из них помимо названия имеет номер модели. Следующий вариант будет резко

отличаться от предыдущего. Как правило в лучшую сторону. Изменится не только количество брони, скорости, двигателя, но и набор вооружения. Роботы оцениваются по уровню технологии, и, что естественно, более продвинутой модели мешок может очень здорово отличаться в цене от своего предшественника. С появлением на сцене новых действующих лиц, Кланов, а ваши заботливые руки могут попадать и совершенно новые модели.

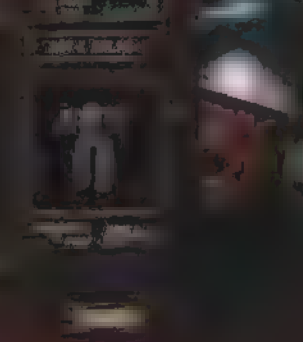
Подобное разнообразие боевых машин делает игру очень интересной. Причем совершенно неслучайно, что более тяжелой платформа всегда сильнее: примером тому — 40-тонный Awesome, один из самых смертоносных роботов.

**В**идов оружия в игре достаточно много, чем мешок. Вооружение подразделяется на типы ракет, пушек, гранат, и т.д.

разумнее, если вы купите, потому что это будет дешевле, чем покупать лишние собственные вооружения.



REPAIR & RELOAD



вооружения советую на этот счет. Ракеты можно условно разделить на два типа: SRM и LRM, то есть малой и большой радиуса действия. Самонаводящиеся LRM более всего подходят для начинающих игроков. Их основное предназначение —

защита, еще дойти до цели, нанести несколько ударов по неприятельскому роботу. Ракеты не без недостатков. Первый и самый главный — довольно быстро кончаются. После истощения запаса LRM пустые ракетные установки раздражают боясь мыслями, что там могло быть что-нибудь другое. Второй недостаток этих ракет состоит в том, что они вредны для здоровья. В ближнем бою. Для вашего здоровья взрыв может серьезно навредить, только что достигнув своего робота.

У "нападающих" ракет имеется "противосредств" ракетных установок, еще можно использовать боеголовки в молекулы.

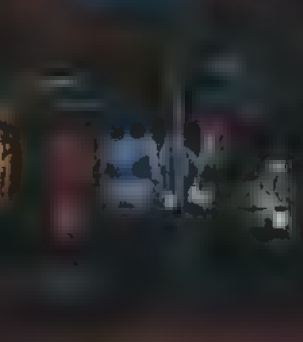
Очень эффективны крупнокалиберные пушки, в мгновение ока уничтожающие любую броню. Но, как и в случае с ракетами, запас снарядов к ним не обидно мал. Объяснение простое — боеприпасы требуют чудовищно много места на борту. Более того, держать здесь "амуницию" просто опасно, так как в случае перегрева корпуса она может взорваться. Надеюсь, вы представляете, что значит взрыв нескольких тонн снарядов двадцатого калибра.

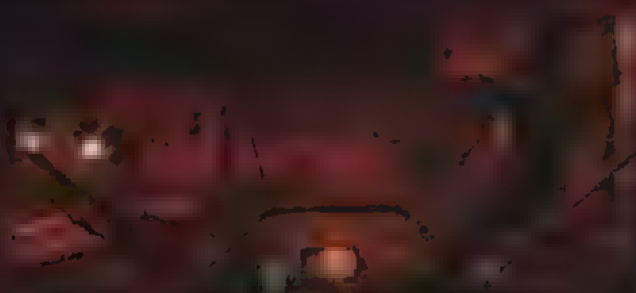
Наконец, о любимых



Хотите снять оружие? Это дорого. Хотите снять своего робота? Это еще дороже.

REPAIR & RELOAD





энергетических пушек. Слава богу, хоть их заряды не кончаются! Оружие эффективно до тех пор, пока его не отстреляют "доброжелатели". Показательно, что в середине игры пульсовые лазеры с дикой возмущающей первоначальной недостаточностью стандартных — высокой скоростью. Разумеется, у этого оружия есть и серьезные изъяны: все энергетические пушки питаются от реактора. И, конечно, зачастую вызывают его перегрев. Впрочем, с этим можно успешно бороться, поставив на мехе дополнительные радиаторы (heat sinks).

**Системные требования:**  
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, клавиатура/мышь/джойстик.  
Win 95/MS-DOS 6.22+, 65 Мбайт на HDD, SVGA.

А это "советы по быстрдействию" из файла README.TXT: 486 (все), Pentium 60/75 — 320х200, графические "навороты" отключены; Pentium 90/133 — 320х200 + задействованы все опции (либо 640х480, но без всего остального); Pentium 150/200 или Pentium Pro — 640х480 + все включено; CPU — 1024х768 + все опции.

Еще одно, "неофициальное" преимущество энергетического типа вооружения (в особенности РРС) заключается в манере их воздействия на цель. При попадании удар наносится не только по броне, но и по реактору неприятеля. "Воздействие энергией" означает передачу порций тепла, следовательно приводит к перегреву корпуса и двигателя. Таким образом, вражеский робот на время обездвиживается (если он оснащен лазерами). Счастливые

обитатели огнестрельного оружия имеют шанс испытать на собственной шкуре последствия прицельного выстрела из пушки или снаряда в кройт-камеру крейсера. Ваш собственный мех автоматически отключает питание бортовых систем на время, достаточное для избавления от избыточного тепла. В бою такая штука неуместна. Вы становитесь любимой мишенью всех участников сражения. Зачастую включают в ваш инвентариком. Дабы избежать такого конфуза, существует замечательная кнопка "О", отменяющая все действия. Если прибегать к вышеупомянутой функции слишком часто, то можно загубить робота быстрее и серьезней, нежели это сможет сделать враг.

Как вы уже догадались, чтобы роботом придется тоже из собственного кармана. Интересная особенность кампании состоит в том, что работодатель может обеспечить вас халатно изумленным (в пределах разумного), но вот о запасных частях даже и думать не будет. Руку или ногу вашему меху местные умельцы восстановят, но не всегда, однако уничтоженное вооружение — звоните! Поэтому, отправляясь в дальний путь, не забудьте прихватить с собой несколько образчиков используемого вами оружия (запас карман не тянет). Учтите, что customization вам также недоступен и вы не сможете обзавестись компьютер, поставив



на борт что-нибудь другое. Такос выполняются только на базе. Чтобы избежать большой потери, следует крепко подумать о размещении оборудования на борту меча. Никогда не складывайте пушки (а тем более лазеры) в руки. Эта часть тела в бою отлетает первой, прихватывая с собой все содержимое. Можно пожертвовать парой радиаторов, jump jet'ами, но не вооружением. Самыми беззащитными частями являются ноги, но никак не руки. Почему так? Элементарно: если вы отстрелите что-нибудь из упомянутого первым списком, продолжите бой, не стоя! Вероятнее всего, вы и не сможете

просто не хватает воображения для выбора себе цели на радаре. Для того чтобы ощущать руку помощи со стороны соратников во время боя, необходимо каждый раз указывать им очередную цель — терпеливостью без ругани. Заканчивая, купаживший раз напомнит: Жадность — это ПОРОК! Не берите самую



С тавя игрока в колодежии группенфюрера наемников, авторы Mercenaries предполагают, что ему будет кем командовать. Предоставляю сразу сразу желающим записаться в наш отряд. Появляются достаточно редко, так что даже в том случае, если у вас нет свободных мех'ов, имеет смысл нанять хороших пилота (вы можете проверить его данные в предоставленном доске). А помощь вам потребуете, будьте уверены. Неприятель не погнущается напасть восемьюдесятью роботами на вас. Напарником даже не простом задания. Помните: количество врагов в миссии абсолютно не зависит от того, насколько

— Александр Бершинин  
P.S. В самом начале, когда все задания будут по 300-500 тысяч бакзидов за штуку, вам подкинут одиночную миссию за 4 млн. Ключевым сочувствую — это девушка пиратов, которые таким образом добывают новых роботов. Конечно, справиться с ними можно, но это не принесет вам опыта.

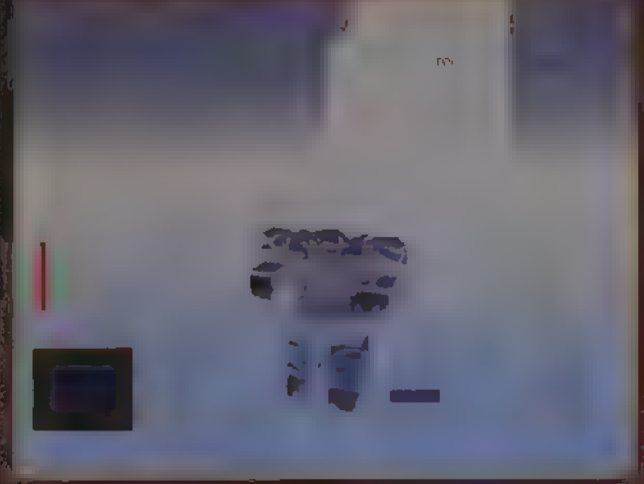
Да! И не забывайте пожелать, командовать командой, если она разгильдяями. Большинство из них будет тупо ждать команды. Интересом стала, как вы избивают (но при этом обходя четкий, красивый строй). Приказ "Свободная охота" тоже доходит не до всех! Некоторые

★ Activision

88 ГРАФИКА

93 ЗВУК

90%



MechWarrior 2



# Истина в ружье

Если MechWarrior слишком сложен для вас, а побегать на двуногих танках все же хочется, то почему бы не попробовать **Shattered Steel** от Interplay/Biosware? В самом деле, почему бы и нет? Игра не потребует напряжения от ваших нейронов, во в то же время, как и большинство симуляторов грозных боевых машин будущего, исполнит душу уверенностью, что лучше вас никто Вселенную не спасет.

Кстати вы когда-нибудь задумывались, с чего это вдруг нормальному с виду человеку пришло в голову разбешать на АЗСной кассе так ездить? Потому что «фигурашки не съедать», сметая все на своем пути?

Я думаю, что этот документ будет полезен и тем, кто работает в сфере катинга Shanteng Steel. К сожалению, в нем много ошибок, но это не страшно. Я думаю, что этот документ будет полезен и тем, кто работает в сфере катинга Shanteng Steel. К сожалению, в нем много ошибок, но это не страшно.

А дело все в том, что семья раскололась на две противоположные стороны, которые принялись активно воевать друг с другом. Вес были братья — это, конечно, замечательно, но все хорошо в меру. Возникла необходимость в более-менее способном дозвонить на место разбушевавшихся работав по

**К**аждой миссии предшествует брифинг, в ходе которого некто командующий скрипучим голосом и с родительской можно сказать заботой поделлет нам о том, как плохо нынче живется, как

мало осталось ракет, как много  
распладились войной нечисти, и  
вскользь упомянул, в чем же конкретно  
состоит цель предстоящего заезда,  
как писаных и в получении урона,  
можно смело отправляться вооружать-  
ся, а не в ую кр. с. с.

Вяжущейся душой восторга в этом бескомпромиссно и неуклонно истрепанном кожаном ремешке халата, на выверенных и выжженных Ивиги и ружье Луи и лезеры, и дуэлеметы, и ракеты, и — тортиры, и мучны, и пламенный дубки и, наконец, плетящий орудий, не выходящий из них и в стезю из перечисленных категорий — это оленеты, 240-миллиметровые пушки и лично под романтическим названием Нова Воста же для изничтожения таков, бегающих на других страусах, предусмотрено 25 видов стреляющих припасов. Однако особо хочется отметить иголку, которую, обозначив Nuke'om Весит она все семь тонн и занимает почти все свободное место, но если возьмете ее в поход не дождетесь. Разносит все и надолго

Узнав, что с собой брать, раздвинулся в главном в средстве передвижения. Выразился фигурально, поговорил о работах. На вооружения составили различные модели. Есть «большая», и маленькие. Но яму они, маленькие, не нужны? Большие вполне «тоннажешь, сила: Из двз — Reio и Shiva (при этом слове неизменно мнится что-то сторукое и с хитрым восточно-японским приподругом) Reio — Юнона медлительна, зато еспа уж при делится и выстрелит, то можн

отправилась на поиски следующей жертвы — от прежней не осталось и следа. Весит всего 26 тонн, а боеприпасов берет с собой «удобно». Обычно на дело, то есть на задание (раз пошли на дело, я и добрый Ретро), оказывается под прикрытием роботов помещале, а то пока разберется, враги могут мину подложить.

Shiva — мечта сапера, друг шахтера. Сверхсекретный, он разрабатывался долгие годы, подпольно, не попал к вам. Весит 27 т, полезная нагрузка до 1 т, так что, имея в запасе такой огромный запас топлива, за сохранность урожая можно не беспокоиться.

— Итак, вы воссоздаёте в кабинете  
вооружённого до зубов робота-убийцы.  
Что дальше? А дальше вот что —  
дальше хуже. Управление настольно  
принципиально (то и есть, «тему»  
ребёнку япору садиться и думавать  
(«Может, в этом есть семейная?»)  
Стрелками двигаться башню  
управляемая милое (протяните и  
кляп-бур) прыжки в носки — ракетки,  
исход — дивер. Вот и все.

Теперь о графике. Тут не упрощаешь, как мыслялся. Постарались люди. Оттискишек, барханы, враги небо, те же Ноги - все с каточной краской.

Отдельным пунктом хочется отметить карту, представляющую очень четкое рельефное трехмерное изображение местности, которое, при желании, можно крутить и вертеть, выискивая себя и врагов, что является довольно редким явлением. Стоит заметить, что на экране в среднем кубе экрана, как я уже писал, мной неизвестно откуда появились железный башок и лазерострел, начиняется боемной «попозу» и т.д. и т.д. и т.д. Обидно, правда? А для того чтобы такого не произошло, нужно, конечно же, придумливать радар, на который иногда надо поглядывать.

Словарь существовать можно не только оружие. По мере выполнения миссии...

ваз будут появляться новые генераторы и реакторы. Генераторы создают защитное поле вокруг инсталляции, а реакторы увеличивают его скорость. Как бывалый пилот, данн совет регулирует расход энергии во время боя: если надо куда-то быстро



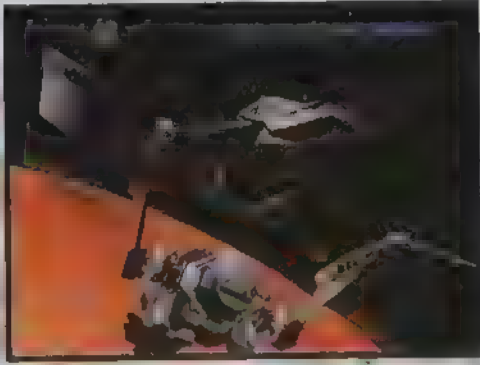
добраться → переключайте мощность с двигателями и уходя в координаты оборотов, двигатель можно вообще отключить, сосредоточив всю энергию на оружии и защите. Делается это как текущим образом (на уведомлении) так уменьшения мощности оружия (используется соответственно Inset и Delete, Shift + Home и End, double click Page Up и Page Down).

Получая итог публичной сессии, изрекает, что не MechWarrior. Хотя, с другой стороны, так, может, и лучше (это я уже повторяюсь). Shattered Steel происходит быстро и оставляет после себя нежные воспоминания. Теперь, когда какой-нибудь бывший MechWarrior вдруг заявляет: "я развернулся, да и всадил в него ракету..." — это презрительно (неприменно с презрением) вскидываю "А я могу не разбрасываться..."

Алексей Платонов

**Shattered Steel**

87%	ГРАФИКА
76%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ
75%	ИНТЕРЕСНОСТЬ



# Мuppet-шоу, или ЦЕЛЫЙ ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Стешите! Впервые! Звезды ТВ-экрана на вашем дисплее! Морской волк ЛЯГУШОНОК КЕРМИТ в роли капитана СМОЛЕТТА! Пушистик ФАЗЗИ — храбрый сквайр ТРЕЛОНИ! Несравненная МИСС ПИГГИ в роли восхитительной туземной принцессы БЕНДЖАМИНЫ ГАН! А также Гонзо, Орел Сэм, мистер Бигги, Безумный Повар и многие другие! Торопитесь! Кто еще поможет им вырвать сокровища из мертвых рук капитана Флинта? Конечно, только вы — юный похититель таинственной карты Джим Хокинс!



Помните, как несколько лет назад по нашему ТВ крутили потрясающий кукольный сериал Мuppet-шоу Джима Хенсона? Эдакие полные своеобразного изящества 'встречи с интересными людьми' на шоу приглашали какую-нибудь звезду первой величины вроде Сталлоне или Элтона Джона — она являлась, и тут-то на жертву набрасывалась толпа страннейших созданий и начинала издеваться, кто во что горазд.

Бравый ретроград лысый американский орел Сэм всех учил жить и чуть не выгнал за дверь Рудольфа Нуриева за "неподобающий столь приличному месту вид". Танцора отстояли, но потом ему пришлось исполнить сольную

партию в балете "Свиное озеро" на пару с местной красоткой Лигги, звездой сериала "Свиньи в космосе" (несмотря на всю свою гениальность, справился он с трудом!).

Ничего, в следующий раз Сэм был вынужден... слопать собственную шляпу за "наезд" на Элтона Джона. мрачный символ Соединенных Штатов никак не хотел верить, что у этого почетного гостя есть масса общего с Моцартом.

Шарль Азнавур объяснялся с Лигги по-французски, а потом

долго от нее бегал, поскольку страсть свиньи была просто разрушительной — что поделаешь, французский — язык любви.

Пухлая боксерская груша пристала к Сталлоне, умоляя дать ей автограф: "Твой знаменитый крюк слева!"... Ну и так далее.

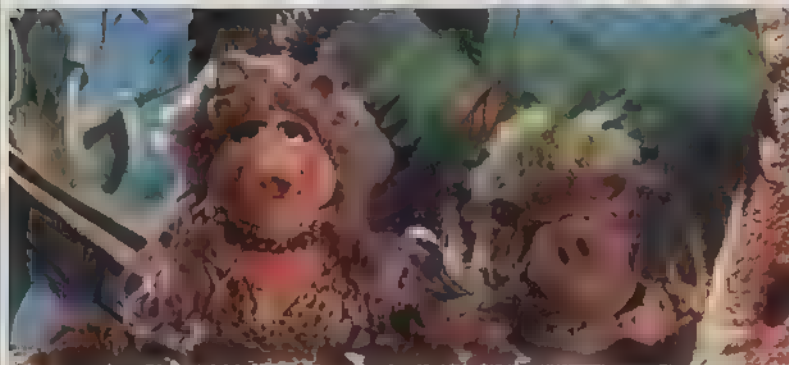
Все это было безумно весело и остроумно. Совершенно потрясающие куклы, каждая со своим, как сказал бы Орел Сэм, "неоднозначным" характером, четкое развитие сюжета и восхитительный ернический "психологизм". Эффект создания "параллельной реальности" достигался полностью, и когда среди всей этой околесицы вдруг появлялось какое-нибудь "лицо с обложки" ему, несчастью властелину тум (либо секс-идолу), приходилось вертеться в полном соответствии с ее плюшевыми законами, становиться жертвой закулисных интриг и отбиваться от домогательств перзрелой мисс Пигги. Короче, мы и сам и ок. авались в парадиз пьющей реальности, куда более доброй и забавной, чем наша.

Еще одно. Некоторое время в видеопрокате бродил фильм Хенсона "Лабиринт" с Дэвидом Боуи (!) в главной роли

знаменитый музыкант играл короля гоблинов Джерретта. Похитил, негодяй, у главной героини братика и не хотел отдавать, чтобы найти малыша девочке Саре пришлось пройти через все Зазеркалье и победить Джерретта-Боуи. Само собой, кого она только там не встретила! Какх только лупостей не выслушала! Кстати, всю музыку писал сам Боуи (даже отдельную пластинку потом выпустил). Если не смогрел — обязательно поищите

вернемся к Мuppet-шоу. Помните, кто был там самым главным, кого все слушались, к кому тягались, рассчитывая старле-ка Лигги? Правильно — Зеленый лягушонек Кермит — импресарио, конференсье и вообще душа всей этой странной компании. Именно он, неспяблемый Кермит, и стал капитаном Смоллеттом в фильме "Мuppet-шоу в поисках Острова Сокровищ". очаровательное пюк кино в стей с бродвейского мюзикла.

А фильм в свою очередь, стал ослепд. я дичемате в юй детской игрушки







Muppet Treasure Island, которую выпустила фирма Activision совместно с Jim Henson Production (сам Хенсон, увы, уже умер, но дело его живет — и у вас есть шанс в этом убедиться).

Об игре и поговорим. По жанру это некое мультимедийное смешение квеста и "живой книжки" — немного напоминает Monty Python & The Quest for the Holy Grail, только гораздо мягче, и предназначено по идее для детишек 6-7 лет. Никакой текстовой информации, и даже когда приходится переходить на следующий диск, никто не пишет "Вставьте CD #256 в дисковод H" — просто на экране появляется точное изображение соответствующего диска (все три CD, на которых размещена игрушка, разного цвета и очень красивые), и попугай Стивенсон — ваш спутник и помощник, говорит: "А теперь поставьте диск, который выглядит вот так".

Все задачки на редкость просты, попугай всегда готов дать совет — короче, квест для малышей, или семейный квест, как говорят сами авторы. Но если бы вы только знали, какое удовольствие получила автор этих строк, освоив эту игрушку! Это же Мuppet шоу, настоящее как прежде!

Даже не знаю, о чем говорить в первую очередь!

Ну такно, как положено — графика

Тут рассказывать и рассказывать! Совершенно потрясающие кадры и интерьеры (полностью рисованные), великолепная цветовая гамма — то светлая почти серебристая (Бристоль), то

очень насыщенная, коричнево-золотая ("Адмирал Бенбой", корабль), то просто какое-то варварское великопение (остров). Ракурс всегда берет самый неожиданный и... логичный действительно, будто смотришь "своими глазами", и мир преломляется безо всяких поправок на "реальность". Насколько я могу судить, это то самое, чего детям часто не хватает в игрушках — привычная для нас "оцифрованная" реалистичность изображения, плоская и удобная, для них пока условность. Поэтому им легче всего играть в абсолютно абстрактные плоские ходилки без художественных наворотов — там хоть все честно! Muppet Treasure Island им тоже понравится, хотя ни "простой", ни "плоской" назвать игру никому в голову не придет.

(Кстати, судя по "кредитам", создатели "обкатывали" игрушку в ближайшей начальной школе. Потрясающе! Неплохой метод тестирования!)

Экран при перемещении прокручивается, а не меркнет для перехода на следующую картинку, что и в квестах, и в "живых книгах" — обычное явление. А на самих экранах! На все можно посмотреть, все потрогать, и эффекты это дает самые неожиданные. Сколько мuppetовских персонажей можно так назвать! То вдруг фифа какая нибудь с мятыми ушами пробежит, то два пирата появятся (беседуя почему-то о том, где здесь можно найти университет и есть ли он в Бристоле вообще). Ну и, конечно, всегда можно пообщаться с носатым Гонзо и его другом-крысенком — они вам по сюжету помогают, вечно лутаясь под ногами.

Этот принцип, кстати, напоминает "живую книгу" — у нее функции прежде всего обучающие. Ну что же, в Muppet Treasure Island детей (и вас, если у вас проблемы с развитием!) научат

различать стороны света, искать созвездия, стоять у виртуала и много еще чего — например, расстреливать пиратов яблочными пирогами за большие деньги, беседовать с черепахой и играть на пианино. Во всяком случае мышью водить они научатся отменно, а еще (под руководством верного Стивенса) освоить основные правила обращения с компьютерными игрушками — как сохранять и восстанавливать игру, выходить из нее, использовать инвентарь

плюх жлет ее милого "Сиолли". Ничего, они помирятся, не бойтесь! Прямо среди сокровищ Ф. д. н.

Что еще? Если вы с успехом пройдете весь квест, вам дадут возможность посмотреть несколько фрагментов самого фильма — вот это подарок! Правда, видео здесь воспроизводится чуть-чуть похуже звука, звук же просто идеален!

**Системные требования:**  
486DX40, 8 Мбайт RAM, 33 Мбайт на HDD, SVGA, мышь, звуковая карта, Windows 3.1x, Windows 95



Теперь звук... Тут уж и вовсе слов нет! В игру включили саундтрек из упомянутого одноименного фильма — забойная музыка, мелодий десять, на каждый случай! Почти на каждом экране сверху слева под курсором появляется изображение ноты, щелкни и слушай фрагмент!

Само собой, воспроизведение речи и разнообразнейшее звуковое оформление выполнены просто идеально. Фоновые шумы — последний штрих, делающий этот забавный мuppetовский мир совсем живым.

А героям! Впрочем, чего их описывать — это видеть надо! Неотразимый Кермит в седом паричке с ленточкой, в камзоле и прищипке, страшным голосом вопящий к месту и не к месту "Схватить всех наверх!". Зато он научит вас собирать модели кораблей, рулить и стрелять из пушки!

Бедняга Кермит! На зеленых берегах Острова Сокровищ его ждет не дожидается туземная принцесса Бьянжмина Ган — олицетворяющая мисс Лиги Кермита, она, впрочем, не забыла — ну и

Короче говоря, если хотите сделать ребенку (и себе) классный подарок, то... Вернее, так... Хотите сделать себе классный подарок, но стесняетесь — подарите ребенку Muppet Treasure Island! И поиграйте всласть!

— Наталья Дубровская

**Activision**

**Muppet Treasure Island**

96% **ОТЛИЧНО**

98% **ОТЛИЧНО**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**99%**



# Большее картинок — хороших и разных

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" ПРИСТАЛЬНО СМОТРИТ В ЭКРАННУЮ ДАЛЬ

Признайтесь честно, уважаемые читатели, найдется ли среди вас хоть один отщепенец, который не любит игры и прочие, не менее важные программные продукты, обладающие — здесь, пожалуйста, максимум внимания! — качественной графикой?

Полагаем, таких нет, а те, что все таки были, вымерли как мамонты (царство им небесное!). лет двадцать уж минуло с тех кошмарных времен, когда борогато-суровые дядьки программисты сутками не вылезали из-за компьютеров, играя не в бирюльки, но ТЕКСТОВЫЕ (!) игры. Одно слово, древние волосатые слоны. Нынче же увечная графика обычно приводит только к одному — и законному — результату: несчастный программный продукт, пусть он даже тысячу раз гениален, будет мгновенно забыт и заброшен всеми, кроме, быть может, двух-трех десятков эстетов, сотни извращенцев да людей, доселе ничего приличнее не видевших.

Впрочем, как вы с нашей помощью догадываетесь, далеко не все зависит от производителя игры, восприятие любой экранной картинке в большей мере зависит от устройств ее отображения, а именно МОНИТОРА и ВИДЕОКАРТЫ. Так вот, сегодня — здесь и сейчас! — речь пойдет о видеокартах (до мониторов мы еще доберемся, обещаем!). И едва ли не главная причина появления на страницах "МИ" именно этого обзора — в том, что рынок буквально завален разновесчскими картами, многие из которых. Но стоп, стоп! Обо всем по порядку.

## Кое-что о терминах

Начнем с самого скучного — с терминологии, с которой вам так или иначе придется ознакомиться, если вы собираетесь "обустраивать/покупать компьютер". Для зачина разберемся, какими параметрами характеризуется видеокарта.

## Максимальная разрешающая способность (в точках)

Обычно ее указывают как произведение двух чисел: 1024x768, 640x480, 120x200 и т.д. Ну а означает это то, что картинка имеет число точек по горизонтали (рассмотрим первый случай) равно 1024, а по вертикали — 768.

Правда, не стоит воспринимать этот параметр слишком буквально, несмотря на то, что теоретически изображение, выведенное картой с большей разрешающей способностью, должно оказаться качественнее, не надо забывать с мониторах, способных игнорировать эти различия (а то и вовсе — опровергнуть подобные выкладки).

## Число одновременно отображаемых

Это еще одно возможное отличие видеокарт. Именно в этом смысле можно сказать, что самая дешевая китайская видеокарта за \$20 способна отображать на протяжении десятилетия человеческой жизни изображение в 16 миллионов точек.

Впрочем, есть здесь одно "но": только что описанные параметры в некоторой степени видны, а вот количество точек, которое может одновременно отображать видеокарта, — это уже совсем другое дело. Именно в этом смысле можно сказать, что самая дешевая китайская видеокарта за \$20 способна отображать на протяжении десятилетия человеческой жизни изображение в 16 миллионов точек.

Однако в разрешающей способности и "цвета" требуют определенного внимания со стороны видеокарты (см. ниже) размер которой обычно ограничен. Поэтому, как говорится, "выбирай — не осторожно" или 1024x768x256 цветов или 640x480x16 млн. цветов. К счастью, современные мониторы не налагают никаких ограничений на число отображаемых цветов, "обидая" одно только разрешение.

## Частота регенерации изображения

Еще один параметр косвенно влияющий на качество изображения. Но стоит учесть, что его значение даже для отменных мониторов будет не сколько худшим, нежели для средних видеокарт.

## Видеопамять

В технической документации на видеокарту могут встречаться следующие аббревиатуры: DRAM, EDO DRAM, VRAM, MDRAM, WRAM и SDRAM. Что это такое, а "рамы" такие?

DRAM — это стандартное динамическое ОЗУ (оперативное запоминающее устройство), верой и правдой служащее пользователям компьютеров, как контроллеров и всего остального, куда можно вставить память.

Дополнительное EDO во втором сокращении показывает, что в карте используется новый вариант динамического ОЗУ, появившийся практически одновременно с компьютерами на базе процессоров Pentium. Память этого типа несколько быстрее обычной за счет специальной внутренней организации, а также (в видеокартах) за счет несколько меньшего времени доступа. 45-50 нс EDO SDRAM вместо 60-70 нс DRAM SDRAM. Оба из них используются в 80% современных видеокарт.

Память SDRAM появилась совсем недавно и представляет собой нечто среднее между статическим и динамическим ОЗУ. Использование инновационного типа позволяет увеличить скорость доступа к ОЗУ примерно в два раза. Однако, SDRAM пока довольно дорога, что сдерживает ее применение как в компьютерах, так и в видеокартах. Но благодаря откровенному суду по всему этому стандарту уготована роль "убийцы" DRAM во всех областях применения.

До последнего времени наиболее совершенным вариантом являлись микросхемы VRAM. Разработаны специально для применения в видеокартах, они позволяют параллельно выводить изображение на экран и предоставлять доступ к видеоОЗУ центрального процессора компьютера (при использовании памяти других типов одновременный доступ к памяти центрального процессора и ЦП невозможен). На сегодня этому стандарту принадлежат примерно 5% рынка, однако его доля наверняка будет сокращаться.

О VRAM и MDRAM, к счастью, говорить нечего, кроме разве того, что они существуют. Дело в том, что эти модификации памяти созданы и применяются буквально двумя тремя фирмами. VRAM используется в видеокартах компании Matrox, MDRAM разработан специально для видеоконтроллеров на базе контроллера Tseng Labs ET-6000.

Как показывает практика, быстрый рост графических карт, в отличие от центрального процессора, не так уж существенен. В общем, для дома для семьи" обычно хватает DRAM или EDO DRAM, если конечно у вас есть выбор между картой на базе контроллера 33 Tio 64 V+ с 16 Мбайт из трех наиболее распространенных типов ОЗУ, но не существует ни одной карты от Matrox с VRAM.

Как правило, куда более важное значение имеет количество памяти на борту" поэтому мы призываем вас, из которого ясно, чего можно добиться при разном объеме видеоОЗУ (см. таблицу в конце главы).

Много истории MDA. Когда IBM создавала свой персональный компьютер, в 1981 году, было еще 15 лет тому назад, ее специалисты, решив, что размещать видеоадаптер непосредственно на материнской плате нецелесообразно, разработали последнюю в виде отдельной карты, вставленной в специальный слот системной платы. Разумеется, такая схема могла прийти в голову: что созданная в основном для бизнеса, столь серьезной компанией компьютер будет активно использоваться для и поэтому первые IBM PC продавались с видеоадаптером MDA, в принципе неспособным вывести на экран графические изображения. О том, что в мире существуют кивки, типа цвета, кроме черного и белого (точнее сказать, зеленоватого-янтарного), владельцы компьютеров с этой видеосистемой тоже пришлось забыть.

## Ничего истории

Когда IBM создавала свой персональный компьютер, в 1981 году, было еще 15 лет тому назад, ее специалисты, решив, что размещать видеоадаптер непосредственно на материнской плате нецелесообразно, разработали последнюю в виде отдельной карты, вставленной в специальный слот системной платы. Разумеется, такая схема могла прийти в голову: что созданная в основном для бизнеса, столь серьезной компанией компьютер будет активно использоваться для и поэтому первые IBM PC продавались с видеоадаптером MDA, в принципе неспособным вывести на экран графические изображения. О том, что в мире существуют кивки, типа цвета, кроме черного и белого (точнее сказать, зеленоватого-янтарного), владельцы компьютеров с этой видеосистемой тоже пришлось забыть.

**COMBO TV+ 5V1**

- Телевизор
- ТВ-ИК-пулест
- Видеоплеер для CD
- Быстрый SVGA
- Цифровое фото захват ТВ-и видеокадров

На одной VGA PCI-плате

А кроме того —

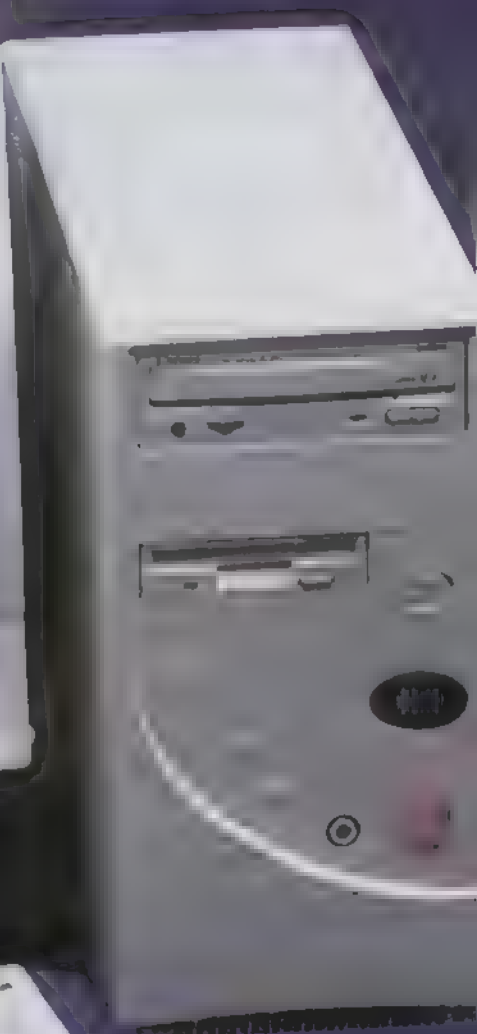
И наконец

CD-ROM





(095) 366-9006, 962-8243







Приглашаем посетить наш [www.wiener.ru](http://www.wiener.ru)

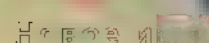
 <b>Резничные магазины Аэрген</b> ул. Воронцова Поля, 3 ст. м. "Чистые пруды"	230-63-50 (8 линий) факс: 238-03-27	<b>Наши дилеры:</b> "Каширское шоссе, 64/1" ст. м. "Каширская"	824-06-41 824-01-58	ул. Кошкина, 11/1 ст. м. "Каширская"	374-75-57	ИБЦ, наб. "Внч. техника" ст. м. "ВДНХ"	374-60-07	
 Поморковский пр-спект, 23 ст. м. "Университет"	938-00-21 938-27-40	ул. Тверская застава, 3 ст. м. "Белорусская"	250-48-57 250-64-76	ул. 1-я Ямская, 3/7 ст. м. "Рижская"	288-44-30 289-41-06	ИМ-2, "Московский", 3 эт. ст. м. "Комсомольская"	704-58-57	
 Оптовый отдел: Якиманский переулок, 6	232-64-00 (3 линии) факс: 38-28-41	ул. 2-я Брестская, 19/18 ст. м. "Маяковская"	250-56-17 250-56-20	ул. Шаболовка, 61/21 ст. м. "Шаболовская"	957-27-47	ул. Б. Полянка, 55, стр. 4 ст. м. "Добрынинская"	112-08-28 112-83-18	
				ул. Б. Полянка, 55, стр. 4 ст. м. "Добрынинская"	238-93-20 238-92-86	7. Зеленоград наб. "Квант"	536-85-41 факс: 536-19-42	



Успехи и успехи  
компаний



LG



GoldStar

# WIENER PC

на базе *Intel Pentium® Processor*

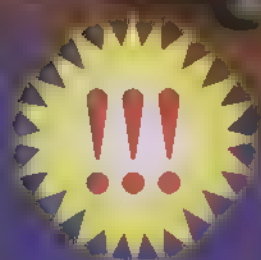
75/100/120/133/150/166/200 MHz от \$510

мониторами

# GoldStar

Доставляем и устанавливаем компьютеры у Вас дома и на работе.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 7-21-21



**МЫ РАДИ  
ВАС ВОЗВРАЩАЕМ**

что теперь наша компания готова принять назад купленные Вами компьютеры в течение двух недель с момента продажи. Для этого достаточно Вашего желания. Деньги возвращаются.

мья как стандарт 2.0 (последний на данный момент) не пришедший к началу существования нового, но быстрее работающий не столь обязателен, в результате чего некоторые производители видеокарт отказались от поддержки только программными средствами.

Большинство современных игр, о которых говорится, что они "требуют SVGA-адаптер" работают в режиме 640х480х256 цветов и обходятся, соответственно, с VESA 1.0. Если же игра не работает, остается только надеяться, что она "знает" эту карту и способна использовать ее режимы напрямую.

2) запустеть что-нибудь типа Lethal WE и молить бога, чтобы пронесло.

3) запустеть игру в VGA режиме.

4) выкинуть эту карту на помойку и приобрести что-нибудь посвежее (тем более что видеоадаптер китайского производства средней степени паршивости (но вполне VESA-совместимый) обойдется этак долларом в 30).

#### Внимание: идем в магазин!

А теперь несколько немудреных советов от нас, что следует обращать первенное внимание при покупке новой видеокарты.

**Скорость.** См. ниже результаты тестирования видеокарт (нашей лаборатории удалось собрать практически все продающиеся в Москве "массовые" видеоадаптеры).

**Максимальное разрешение.** Почти все современные видеокарты поддерживают разрешение 1280х1024. В этой связи с полной уверенностью заявляем, что для домашнего использования разрешение 1280х1024 не требуется, если только вы не профессиональный дизайнер.

**Максимальное число цветов.** Сейчас это значение для всех карт одинаково — 16 миллионов. Больше не бывает, поскольку все равно будет незаметно,

а меньше никому делать не интересно. Другой вопрос — при каком разрешении это достигается. Впрочем, ни одна из игр не требует такого количества пикселей, да и среди остального "софта" трудно назвать более двух-трех продуктов, нуждающихся в палитре подобных размеров.

**Шины.** Практически все видеокарты выпускаются в виде плат расширения, вставляемых в соответствующий слот системной шины. На сегодня стандартом для видеоадаптеров является локальная шина PCI. Определить, какие шины используются в вашем компьютере, можно либо по описанию материнской платы, либо просто открыв корпус ПС. Обычно на современных системных платах находится по три чипа шины ISA (под модем или звуковую карту) и примерно столько же более коротких разъемов — а это и есть PCI.

Если на материнской плате все слоты имеют одинаковую длину (в 286-х и 386-х компьютерах всегда за частую — в старых 486-х), это означает, что имеется только ISA, и, прежде чем думать о новой видеокарте, стоит позаботиться о смене материнской платы (либо о покупке нового компьютера).

Другой вариант — примерно та же картина, но рядом с двумя или тремя слотами имеются короткие разъемы, являющиеся как бы их продолжением.

ем "Расшифровываем" в вашем компьютере используется устаревшая локальная шина VESA. Конечно, можно поискать видеокарту, "заточенную" под VESA, но лучше все же попытаться так же, как и в предыдущем случае, не пытаться модернизировать безнадежно устаревший компьютер.

Почти во всех Pentium'ных системных платах производства ASUS/TeK и (с недавних пор) в некоторых от Intel небольшое расширение имеется около одного из PCI слотов. Данный слот, разработанный инженерами ASUS/TeK, относится к шине MediaBus. Хотите — используйте его как обычный слот PCI, хотите — установите в него специальную плату расширения, совмещающую в себе видео- и звуковую карты или "звук" и SCSI адаптер. Такие карты ныне производит только ASUS/TeK, но, полагаем, ситуация вскоре несколько изменится.

Последний вариант установки видеоадаптера заключается в его распаеке непосредственно на системной плате. Как говорится, тоже слособ, причем дешевый. (Рекомендуем тем, кто собирается приобретать материнскую плату для Pentium и при этом стеснен в средствах, внимательно посмотреть на результаты тестирования "матери" ASUS P/1 P55SP4V.)

**Количество видеопамати.** Если предполагается "гонять" только DOS-овские игры, то, вообще говоря,

хватит и 5.2 Кбайт памяти (столько требуется для поддержания видеорежима 640х480х256 цветов).

Однако ориентироваться все же надо на 640 Кбайт — современное значение в 1 Мбайт этого, кстати, хватит и для Windows и для OS/2. Если ваш монитор способен работать с разрешением 1024х768 точек, не портя вам настроение, стоит учесть и второй мегабайт, дабы применять это разрешение при 64К цветов. В последнем случае две программы, запущенные одновременно, не будут измучать друг друга цветом, что неизбежно при использовании в оконной системе 256-цветного видеорежима.

Еще одна тонкость: установка доп. видеопамати. Увеличение объема видеопамати увеличивает скорость видеокарты (почти вдвое). В общем, даешь 2 Мбайт и больше.

А вот проблема цены относительно при цене мегабайта EDO DRAM в \$15 он достаточно дорог, если оснащать им 30-долларовую китайскую S3 Trio64 V+, и дешевле, если вы покупаете за сотню Diamond Slea 64 на том же чипе.

К слову, некоторые видеокарты не способны нести на себе лишь 1 мегабайт памяти — что явилось одной из причин того, почему мы тестировали карты в "двухмегабайт" конфигурации.

Как будто все. Спасибо за внимание. Можете переходить к собственно результатам тестирования.

Разрешение	16 цветов	256 цветов	HiColor 15 bit	HiColor 16 bit	TrueColor 24 bit	TrueColor 32 bit
320x200	25.7 Кбайт	2.4 Кбайт	25.7 Кбайт	25.7 Кбайт	25.7 Кбайт	25.7 Кбайт
400x300	512 Кбайт	512 Кбайт	1 Мбайт	1 Мбайт	2 Мбайт	2 Мбайт
640x480	512 Кбайт	1 Мбайт	2 Мбайт	2 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт
800x600	2 Мбайт	4 Мбайт	6 Мбайт	6 Мбайт	8 Мбайт	8 Мбайт

ШИРОКИЙ ВЫБОР КОЛОНК

# JAZZ HIPSTER

ТОЛЬКО У НАС МОДЕЛИ

## J-520AV

необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук, общая картина производит впечатление — прежде всего своей насыщенностью. Особо приятны взрывы, выстрелы — соль "игрового звука". Достигается это за счет хорошего баса.

("Магазин игрушек" #6 96)

## J-707AV

«...должны называться экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем неплохого музыкального центра».

("Магазин игрушек" #6 96)

**РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА**

ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ

ЛУЧШИЙ CD ROM 1995 г.

# AZTECH CDA468

# AZTECH

И МОДЕЛИ 1996 г.

## CDA668, CDA868 и CDA1068

**Sound Galaxy VOYAGER 6X**

«Белый ветер» Москва тел. 928 7394

«АСП Техсервис» Екатеринбург 53-3433

«Квеста» Новосибирск 35 0981

Симплекс 4 2352

ЭТК 924 3684

MediaLan 444 3130

MPC Club 943 9494

**SOUND GALAXY**

ТЕЛ.: 165-09-00, ФАКС: 164-26-59, E-mail: skvkltd@online.ru

# VK Ltd.



# Результаты тестирования

Несколько предварительных замечаний

1 Современные видеоадаптеры все чаще и чаще представляют собой не отдельную плату, а являются лишь частью чего-либо более крупного. Во-первых, производители любят "навешивать" на видеоадаптер карты-телеприемники. Во-вторых, видеоадаптер (либо классический, либо специально разработанный) может размещаться непосредственно на материнской плате (цель благородна — снизить цену на PC). Далее. Видеокарты могут конструктивно объединяться со звуковыми адаптерами, причем существует два способа их слияния: либо использовать специальные микросхемы (как в 3D Edge), либо ориентироваться на шины типа MediaBus. Последний подход предпочтительнее тем, что позволяет объединить в одно целое любую карту, требующую шины ISA, с любым же

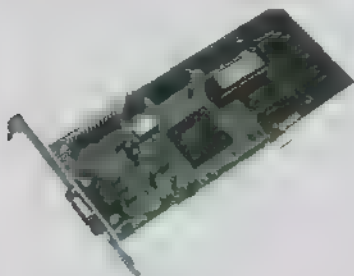
видеоадаптером, но рассчитанным на PC (впрочем, распространению этого технологического приема мешает незначительное количество материнских плат, поддерживающих MediaBus, и соответствующих карт расширения).

2 Необходимо отметить и тенденцию к появлению недорогих трехмерных ускорителей. То, что раньше стоило порядка \$1000, нынче продается за \$150-200. Вполне реально, что дешевизна чипа S3 Vge приведет к тому, что к концу нынешнего года 3D-ускоритель будет стоить не более \$50.

3 Прежде чем приобретать видеокарту, проверьте работоспособность привода CD-ROM: дело в том, что драйверы и утилиты даже к "абстрактным" китайским картам нынче поставляются только на компакт-дисках.

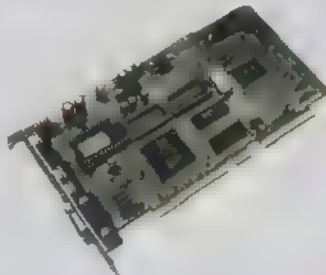
## Artist Art-3DV

Поведение этой карты, увы, осталось для нас малопонятным. 3DV базируется на контроллере S3 Virge, однако, в отличие от остальных карт на этом процессоре, принимавших участие в тестировании, мы так и не смогли заставить ее показывать видео (причем не



только на полном экране, но и в окошке). На остальных тестах были получены средние (они же посредственные) результаты. Подсластить пилюлю смогло только наличие на прилагаемом к карте CD-ROM трех 3D-игрушек (и не самых худших в своем жанре).

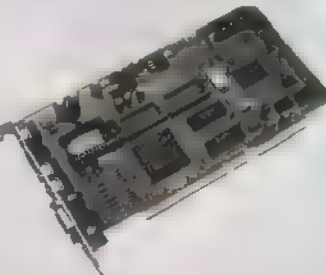
довержение всех бед любимой Quake, использовавшейся в качестве игры-эталоны не сумел установить видеорежим больше, нежели 360x480 точек, и это



несмотря на полуторачасовые пассы руками всеи тестовой лаборатории и продолжавшиеся такое же количество времени попытки настроить LvlVBE, ничему хорошему не привели и наши усилия по части задеирования утилиты M64VBE, поставляемой вместе с картой.

## ASUS PCI-V264CT

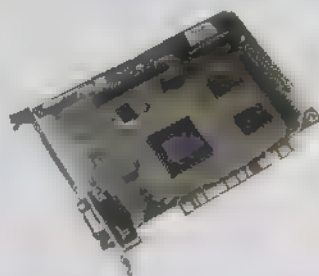
Практически полный аналог ATI Graphics Xpression. Функция VESA, сообщающая название фирмы производителя, постоянно заявляет ATI. Хотя собственно, ничего плохого здесь нет (главное, чтобы нормально работало). Впрочем, есть у этой карты и неприятная особенность: установка второго мегабайта видеопамяти зачастую (не всегда) приводит к



появлению совершенно непонятных, но мешающих нормально жить глюков, причем не только в OS/2 или Windows 95, но и в DOS. К достоинствам платы следует отнести возможность применения микросхем памяти любого типа (как EDO, так и обычного DRAM), причем даже вперемешку (то есть первый Мбайт EDO, а второй — DRAM или наоборот).

## ASUS PCI-V264GT/plus

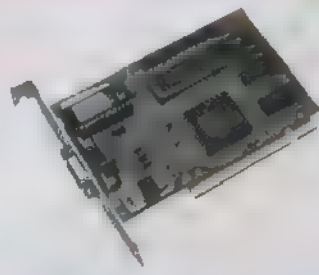
Из названия следует, что карта сделана на базе контроллера mach64GT. Однако перед ATI 3D Expression у нее есть неплохое преимущество по скорости. Связано это с тем, что карта от AT Technology использует память типа EDO, а V264GT, plus — более быстрые микросхемы SDRAM. Отсюда и более высокая скорость выведения изображения. Заметим, что в природе существует и GT "для бедных" (ASUS PC V264GT, на EDO). Последняя карта ничем не отличается от 3D Expression. Замечательная игра MechWarrior



кстати, прилагается абсолютно со всем вариантам карт на этом процессоре.

## ASUS PCI-V264VT

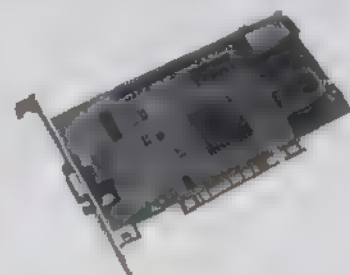
video Xpression, и никаких гвоздей. Полнейшая



совместимость и практически одинаковые результаты по тестам.

## ATI 3D Expression

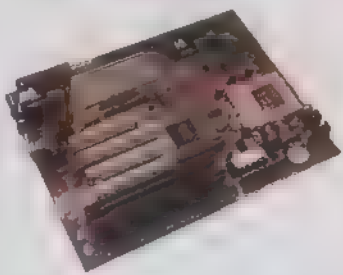
Новинка сезона — новый "камень" AT mach64GT. Помимо видеускорителей и двумерного блока, он содержит еще и блок под названием 3D Rage, обеспечивающий быструю трехмерную графику. По этому параметру способен соперничать даже с более дорогими картами от Matrox. Но самое главное не в том, что 3D Rage быстро работает, а в том, что его



поддерживают производители программного обеспечения. Кстати, в коробку с картой в виде бесплатного бонуса вложен компакт-диск с игрой MechWarrior I в версии, рассчитанной специально под этот видеоконтроллер. В остальном карта работает примерно так же, как и видеоплаты на базе чипа VT.

## ASUS PI-P55SP4V

Воробье говоря, PI-P55SP4V не совсем видеокарта: точнее, это совсем не видеокарта, а материнская плата с интегрированной видеокартой. В качестве последней используется SiS 5596. Отдельной видеопамяти нет: с помощью BIOS под нулю отбирается 1 или 2 Мбайта обычного ОЗУ.



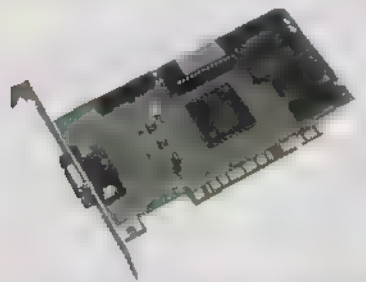
Карта заработала без проблем, пусть и не очень уж быстро. При установке другой видеокарты встроенный видеоконтроллер автоматически отключается, что позволяет при необходимости и пользоваться любой платой. Учитывая простоту установки и невысокую цену данного ASUS'a, его смело можно рекомендовать для самостоятельной сборки компьютера.

## ASUS PCI-AV264CT-N

Карта для шины MediaBus, объединяющая в себе mach64CT и V1616, стало быть, видео и звук "в одном флаконе". К сожалению, протестировать PC-AV264CT-N по-человечески так не удалось. По скорости демонстрации MPEG, карта почти эквивалентна обыкновенной V264CT. На тестах видеоускорителя регулярно вис компьютер, в результате чего эту часть испытаний мы разу не удалось довести до конца. В

### ATI Graphics Xpression

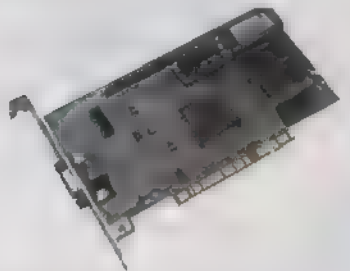
Карта похожа на WinChanger, но функционирует несколько быстрее, хотя использует тот же "камень"



Сегодня это младшая и следовательно, самая дешевая модель от ATI

### ATI Video Xpression

В этой карте используется графический процессор AT mach64VT являющийся дальнейшим развитием CT. Помимо ускорения двумерной графики (точно такого же как в CT) в нем аппаратно поддерживаются функции демонстрации видеofilмов. Вследствие



чего скорость вывода MPEG фильмов в окне увеличилась в два, а на полном экране почти в двадцать (!) раз. К слову любопытная деталь: большинство подобных карт (то есть карт с поддержкой вывода видео) показали примерно равные результаты при выводе MPEG фильмов как в окне, так и на полном экране.

### ATI WinChanger

Младшая модель на процессоре mach64CT. Сегодня уже снята с производства, хотя и вполне конкурентоспособна (особенно благодаря хорошей совместимости с различными программными продуктами). По соотношению "цена - производительность" эта карта не уступает даже старшим "братьям", сделанным на том же процессоре.



Конфигурация компьютера. Вы определяете сами и любое Ваше желание будет исполнено.

Наши специалисты помогут Вам в выборе комплектующих и оборудования.

Мы осуществляем модернизацию своих компьютеров и носим 2-х летнюю гарантию.

Наши компьютеры имеют Российский сертификат соответствия РОСС RU ME 63 В 0026.

Цена компьютера базовой конфигурации: SP, P100 16 M EDO/HDD WD 1 6/DS2121/FDD 3,5"

330

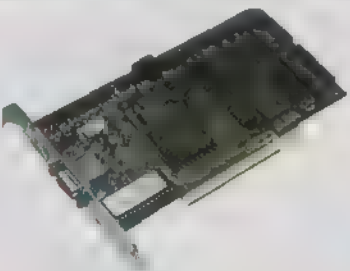
В стоимость компьютера входит клавиатура CHERRY и мышь Microsoft (без монитора).



**Промышленная компания "Сплайн"**  
 Наш адрес: г. Москва, м. "Кожуховская"  
 тел. (095) 277-7733, 277-7333, Факс (095) 277-7741  
 E-mail: spline@glas.spc.org  
 с 9.00 до 18.00, кроме субботы и воскресения

### 330 Virge VCA

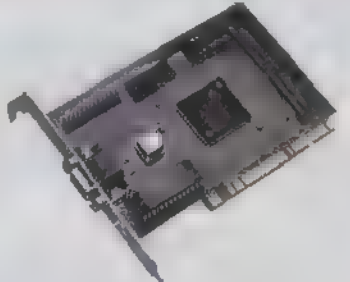
Очередная китайская карта на одноименном процессоре. И снова не может не радовать скорость



вывода фильма на полный экран, хотя результаты мягко говоря, выглядят все же странновато.

### Active Graphics Blaster MA201 (MA202)

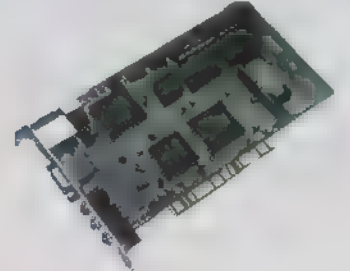
Карты отличаются друг от друга только тем, что в первой стоит 1 Мбайт памяти, с возможностью расширения до 2 Мбайт, вторая же сразу комплектуется заветными 2 Мбайт. Компания Creative делала эти карты ориентируясь на конечного пользователя, поэтому столь



мизерное отличие, по мнению производителя, стоило того, чтобы раздуть его до двух различных моделей. Результаты средние, поскольку таковым является используемый процессор Cirrus Logic 5446. Цена не самая низкая, зато и фирма очень известная, и коробка красивая.

### Diamond Edge 3D 2125 (2140)

Иногда даже столь уважаемую компанию тянет сделать что-нибудь "народное" в результате чего рождается такое. Нельзя сказать, что данные карты (кстати, общего у них больше, чем различий) производительность выше у второй, цена меньше у первой, оказались самыми худшими во время испытаний — нет, скорость вывода видео на полный экран даже порадовала, но все время,

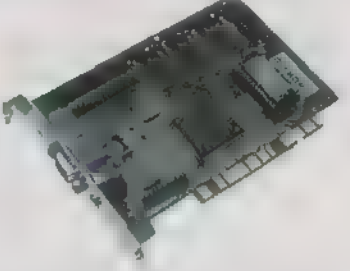


пока мы общались с этими изделиями, объединяющими в себе звуковую и видеокарты, нас не покидало какое-то странное ощущение, что мы держим в руках, мягко говоря, не алмазы. Тому виной, видимо, некоторые проблемы при установке и в работе, а также не самые выдающиеся

характеристики (с половиной кадров в Quake — это просто издевательство). Странно, но когда мы не так давно тестировали звуковую часть этих карт, у нас было абсолютно то же ощущение.

### Diamond Stealth 64 Video 2121

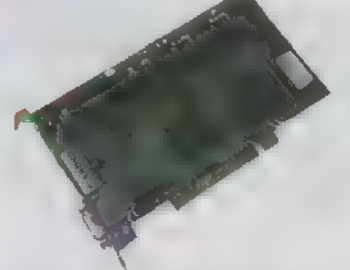
Близкий "родственник" Stealth 64 Video 2001 использует тот же самый видеопроцессор S3 Trio64 V+ — наблюдается некоторое снижение цены и



производительности за счет замены памяти типа VRAM на обычную DRAM. Заодно, по многочисленным отзывам, добавилось проблем с совместимостью.

### Diamond Stealth 3D 2000

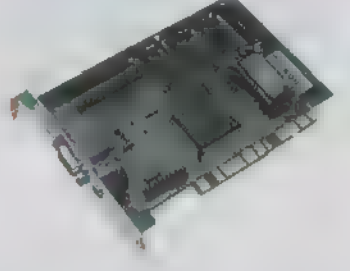
Видеоадаптер построен на новом процессоре S3 Virge, считающемся вполне приличным графическим ускорителем (для России это новинка, поэтому как сильные, так и слабые стороны этой модели (или ее китайских собратьев) пока не известны). По крайней мере со своими задачами карта справляется и вполне прилично.



А вот база для сравнения: цена карты отличается от модели на Trio64 незначительно, а скорость работы несколько выше, причем не только в области трехмерных видеопостроений, но и при отображении MPEG, а также при функционировании в режиме видеоускорителя.

### Diamond Stealth 64 Video 2001

В этой карте используется процессор S3 Trio64 V+ (на сегодня самый распространенный в своем классе) и память типа VRAM. За счет чего и наблюдается



довольно неплохая работа. Карта существенно опережает свои китайские клоны по скорости, правда, по цене разрыв еще значительнее.

### Diamond Stealth 64 DRAM

Карта довольно "пожилая", но далеко не худшая. Используется контроллер Trio64 (обычный, без добавки V+). Видимо, поэтому 64 DRAM не справилась с выводом MPEG файла на полный экран, хотя его отображение в окне происходило очень быстро — так сказать, выше "среднего мирового уровня".

Вместе с тем карта показала один из лучших результатов при запуске Quake — что, должно быть, согрешит любого игрока. Наконец, в силу того, что



# YAMAHA встречает Новый год!

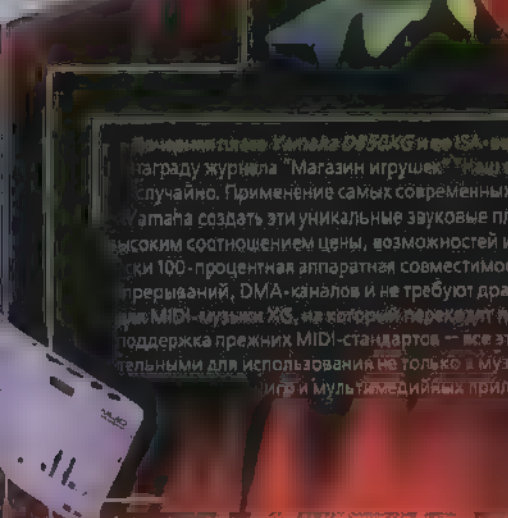
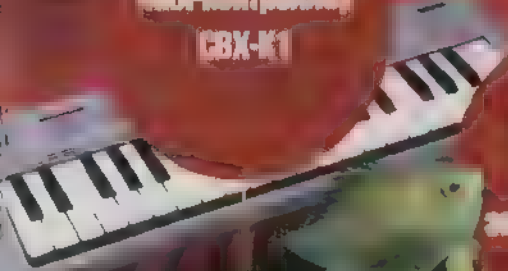
Звучит наступающим Новым годом! Именно сейчас время познакомиться с новыми звуковыми возможностями Yamaha.

MIDI-контроллер  
CBX-K1

Многоканальная  
домашняя  
звуковая плата XS

Колонки YST-M15  
YST-M20 DSP

Внешний тон-  
генератор для  
персональных  
компьютеров  
MU10XG



Дочерняя плата Yamaha DB50XG и ее ISA-версия SW60XG получили награду журнала "Магазин игрушек" "Наш выбор" (том #5 '95). И не случайно. Применение самых современных технологий позволило Yamaha создать эти уникальные звуковые платы, обладающие таким высоким соотношением цены, возможностей и качества звука. Практически 100-процентная аппаратная совместимость (платы не используют прерываний, DMA-каналов и не требуют драйверов), новый стандарт MIDI-музыки XS, на который переключит производитель ПО; полная поддержка прежних MIDI-стандартов — все это делает платы привлекательными для использования не только в музыкальных целях, но и для игр и мультимедийных приложений.

Аפשרити іх іх "MIDI-контроллер CBX-K1. Купити на відомому сайті інтернету, який моніторів в DOOM'а, хто то проводить ночі за стратегічними іграми, а деякі люблять проводити свій досвід, використовуючи як ігрове, так і музичне середовище. Так вот, MIDI-контроллер CBX-K1 призначений як раз для цих цілей. CBX-K1 — це динамічна MIDI-клавіатура компактного дизайну, але по своїм можливостям в частині управління MIDI-інтерфейсом не поступає ніяким професійним машинам. В неї реалізовані всі можливості General MIDI і XS-MIDI, і ця клавіатура, безумовно, вам допоможе здійснити всі свої бажання в грі, а також у використанні всіх можливостей вашої звукової плати.

"Магазин игрушек" уже писал об активных колонках Yamaha, оборудованных в #6 '96 журнала, получила лишь малый успех в звуковых колонках. Компания оборудовала колонки Yamaha YST-M15, хорошо зарекомендовавшие себя, но уже считаясь производя модель YST-M20 Subwoofer YST-M20. Сегодня мы восполним пробел в "образовании" наших читателей и представим вам новые колонки YST-M15 и YST-M20 DSP, которые обязательно привлекут ваше внимание на новый, очень стильный дизайн, как и на прекрасное звучание. Они практически с любым компьютером и доступны в своем исполнении. Номинальная (1) мощность колонок — 10 Watts на канал, расширенная (2) — 20 Watts на канал.

Имеется и новинка — два входа и регулировка баланса усилителем громкости. Между ними, то есть своеобразный микш-микшер. Что это дает? Мы сможем подключить к одним колонкам сразу два источника звука — к примеру, две звуковые платы, установленные в вашем PC, или звуковую плату и кассетный плейер с любимой кассетой. Не случайно и появление аббревиатуры DSP в названии модели YST-M20 DSP, Digital Surround Processing — цифровая система создания объемного звучания. Одно нажатие кнопки — и звук стал объемным, эффекты приобрели как бы новое звучание даже на стареньком SW-YST-M15 и M20 DSP отлично сочетаются с басовой колонкой YST-M20 Subwoofer. Такой комплект порадует любого ценителя хорошего звука — приличной мощностью, чистыми высокими частотами, солнечными низами и объемностью звучания.

В конце года Yamaha преподнесла своим поклонникам еще один сюрприз. Новинка — внешний тон-генератор для персональных компьютеров (не только PC, но и Mac) MU10XG. Внешнее исполнение этого музыкального устройства и начинка платы MIDI-аппарата позволяют подключить MU10XG не только к настольным компьютерам, но и к ноутбукам. Так что, если вы не оснащены в лучшем случае SB-совместимой звуковой платой, сможете наслаждаться высококачественным звуком. Оптимально внешнее исполнение этого устройства, которое не только поставило точку в проблеме обоев с шумами и помехами, возникающими при установке звуковых плат внутри компьютера. Ну а аналоговый вход и регулятор громкости позволят вам легко споминутировать и подключить выходы звуковых плат к активным колонкам или усилителю. Наконец, в комплект входит кабель основного музыкального ПО (для PC и Mac) Cubase.

## YAMAHA

**Дочерняя плата YAMAHA DB50XG**  
676 instruments, 21 drum sets, 32 notes polyphony AWM-2 Wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Wave-table; Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI, Wave-table.

**Звуковая плата YAMAHA SW60XG**  
676 instruments, 21 drum sets, 32 notes polyphony AWM-2 Wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Wave-table; DSP effect processor; Soft Walk Cakewalk Express; Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI, Wave-table.

**Внешний тон-генератор YAMAHA MU10XG**  
676 instruments, 21 drum sets, 32 notes polyphony AWM-2 Wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Wave-table; Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI, Wave-table; Ports: Serial, MIDI; Soft Ware: Steinberg's Cubase.

**MIDI-контроллер-клавиатура YAMAHA CBX-K1**  
37 mini keys with velocity sensitivity, Pitch Bend and Assignable wheels, Octave switches, Full MIDI control.

**Басовая колонка YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer**  
Output power: 25 Watts; Frequency Response: 30Hz-250Hz ± 3 db

**Активные колонки YAMAHA YST-M15**  
Output power: 10 Watts each speaker; Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 db

**Активные колонки YAMAHA YST-M20 DSP**  
Output power: 10 Watts each speaker; Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 db; Digital Surround Processing

**Усилитель для колонок YAMAHA**

МЕГАТРЕЙД  
г.м. Ватова, ул. Ватова, 13  
тел./факс: (095) 945877  
тел.: 9454990/9454991

GLADIS MULTIMEDIA  
г.м. 0ДНХ, 38Ц  
тел./факс: (095) 974500

MULTIMEDIA CLUB  
г.м. Сокол  
тел./факс: (095) 9439290/9439293


IMPORT  
г.м. Смирновский  
тел./факс: (095) 291828/291822

# YAMAHA

Приглашаем

**Demoted Stealth 64 Video 3240**


Page 564 UV+ (767) 347

[illegible]

W. S. K. Fung, R. V. G. A. P. S. 534

PVGAP.SS2-1

Jaton Video-52



## Leadtek WinFast 3D GD400

**WINFAST S250V+ MPEG**

**Matrox Millennium**

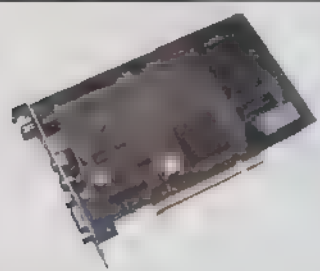
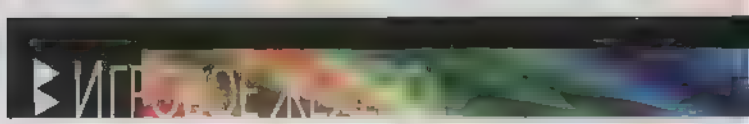


## Scénario: Matrox Mystique

**www.hiomed3d.com**

тигоMED A 3D и тигомED A v ew (см. ниже) – чуть ли не близнецы, и причина этого не только в том, что у карт один производитель. Разница небольшая – в производительности и цене. Проблем с установкой не было. Вообще говоря,

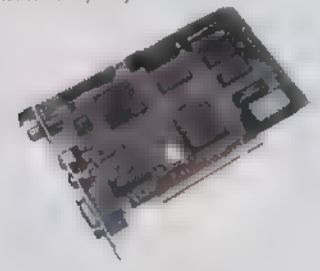




фирма Miro в очередной раз подтвердила свою высокую репутацию (а ведь кроме видеокарт она производит еще и мониторы и различные мультимедиа устройства)

### miroMEDIA View

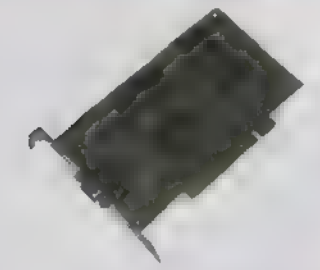
Если говорить о демонстрации MPEG фильмов, то на этом тесте данная карта обошла всех — как на полном экране так и в окне. Причем скажем не вызывает никаких нареканий и работа карты в виде естественно акселератора Windows. На Quake адаптер показал среднюю, но вполне приемлемую скорость. Нет никаких проблем с драйверами и установкой (отсутствуют как класс)



Мы вправе предъявить этой карте только одно "обвинение" — дорогая. Впрочем, если учесть отличную работу и отсутствие проблем при установке а также вероятность значительного расширения возможности карты с помощью дочерних плат расширения (в данном исполнении существуют TV Tuner, звуковая карта и радиоприемник) цена устройства тут же перестает казаться запредельной. Каждая вещь стоит ровно столько, сколько она стоит. В данном случае это правило абсолютно справедливо.

### OPTI 82C264

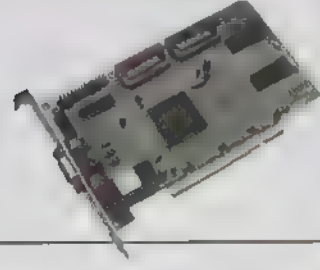
Вы хотите песен об этой карте? Их есть у нас — см. наши измышления по поводу "китай" FVGAP 552 D. Единственная радость — в 640х480 идет Quake, причем достаточно быстро. Драйверов и прочего



"софта", мягко говоря маловато. Разве можно на одну дискету поместить все требуемые программы? В OS/2 принципиально отсутствуют режимы с числом цветов более 256. В общем, мы лучше помолчим.

### Manza Grand Prix

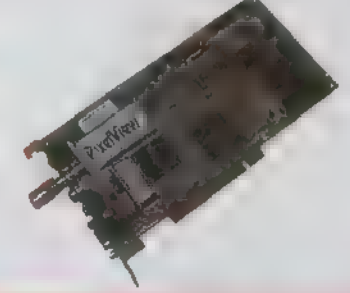
Довольно редкая в наших краях карта построенная на столь же редком процессоре GS. Результаты? Скажем так: средние. Примерно так же работает большинство 64 битных карт без оптимизации под видео (причем независимо от



производителя). В OS/2 не желает использовать больше чем 256 цветов, что, понятно, не радует Игры, впрочем, идет нормально. Любимая Windows тоже запускается.

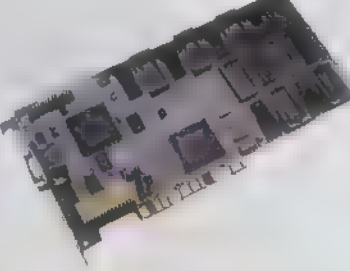
### PciLink PxeView ComboTVplus

Карта выполнена на базе процессора C-5446, поэтому и результаты средние. Но PxeView — и в этом изюминка данного изделия — не является обычным видеоадаптером. Это видеокарта с телеприемником, работающая, просим заметить, без проблем и стоящая всего то около \$200. Именно поэтому рекомендуем обратить на нее внимание.



### SPIDER Tarantula 64 MK.II

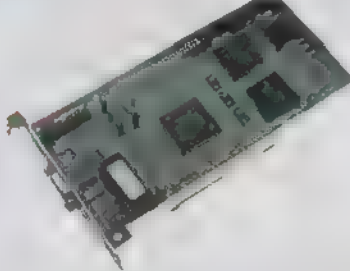
Адаптер выпускается довольно давно, но вряд ли можно назвать его устаревшим. Это одна из немногих карт, с которыми при тестировании не возникло вообще никаких проблем. Весьма дустро прошли оба теста на скорость вывода MPEG, не заставила ждать своего окончания и основная тестовая программа Quake в демонстрации Tarantula 64 MK.II порадовал возможностью установить любое разрешение вплоть до 1024х768, а еще приличной скоростью.



Два минуса: 1) трудно найти в продаже. 2) не менее трудно увеличить объем видеопамати (используются микросхемы емкостью по 256 Кбайт, которые, увы, встречаются в продаже все реже и реже). Впрочем, наращивать память вы вряд ли будете: ее стандартный объем равен 2 Мбайт, а этого достаточно для удовлетворения практически всех потребностей нормального пользователя. Одним словом, стоит ли гоняться за новинками, если есть такие "старички", как Tarantula и, могущие оказаться куда лучшим выбором?

### STB Lightspeed 128

Карта разработана на базе новомодного чипа Tseng Labs ET-6000 и созданной специально для него памяти типа MDRAM. Работает замечательно по всем тестам показывает результаты выше средних. И стоит, кстати, весьма недорого. Недочет: теоретически память расширяется до 4 Мбайт, но

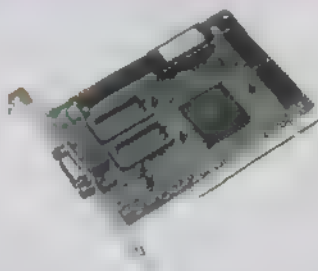


сделать это вам вряд ли удастся, если, конечно, вы не любите изредка развлекаться распакой микросхем на плате. Но это так, мелкие придирки. Из более крупных есть сведения о

неудовлетворительной работе под OS/2 Warp. Но вы ведь предпочитаете "Оска", верно?

### STB Powergraph 64 Video

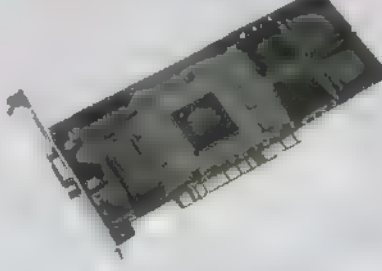
Довольно посредственная карта на базе S3 Trio64 V+. По неизвестной прогрессивному человечеству причине оказалась одной из худших в работе с



MPEG фильмами на полном экране функционировать вообще не стала. А в окне выводила все медленно и печально. В Quake е тоже не блистала "скорострельностью". Впрочем, могло быть и хуже.

### Vision Magic CTI-ET6000

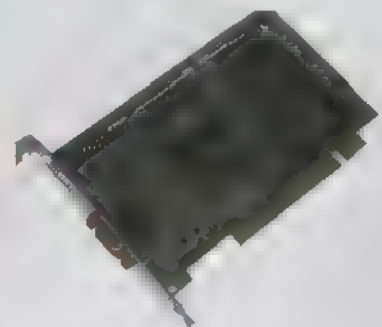
Напоминает STB Lightspeed 128, но в самом деле только напоминает. Во всяком случае показывает куда меньшую производительность (особенно при проигрывании фильмов на полном экране). Зато легко



расширяется память в силу присутствия специальных панелей. Цена невелика, но, право же, лучше заплатить больше, дабы и получить большее.

### AT 9440

Рассчитанные на шину ISA предки этого адаптера стояли когда-то практически в каждом недорогом компьютере. Однако за несколько последних лет ситуация серьезно изменилась. В общем, видеоадаптер "пожилей" — честно говоря, мы его уже тестировали год назад, и даже тогда он не был новинкой. А раз "пожилей" стало быть очень медленным. Драйверы прилагаются на одной (!) дискетке, так что при



необходимости "прикрыть" эту карту к OS 2 придется провести пару-тройку часов в лабиринтах Internet. То же самое придется делать и пользователям Windows 95. Компания Microsoft, похоже, забыла о существовании этого адаптера (как забыла об империи Билла Гейтса и сама фирма Trident). С MPEG фильмами справиться не смогла в принципе. А вот если бы существовали "DOS акселераторы" 9440AGI, кажется, могла бы взять какой-нибудь приз. Quake в ее присутствии ведет себя пай-мальчиком.



AbitART 3DV		53 VRGE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475
-------------	--	---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------



Компьютеры  
для дома и  
офиса

Игры для  
Sony PlayStation

ВИРТУАЛЬНЫЙ  
КИОСК

компьютерный  
телемагазин

ежедневно на телеканале ГКТ в 8<sup>00</sup>, 10<sup>00</sup>, 19<sup>00</sup>

ВИРТУАЛЬНЫЕ  
МИРЫ

информационно-образовательная  
телепередача

на телеканале ГКТ каждую субботу и воскресенье в 9<sup>00</sup>

Программы и  
игры для PC

Sony PlayStation,  
Nintendo 64,  
аксессуары

HardMultimediaSoftGamesHighend

Приним заказов по тел.:

(095) 453-8089 с 9<sup>00</sup> до 22<sup>00</sup>

Бесплатная доставка домой или на работу.

Салон-магазин "Виртуальный киоск"

Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская")

"Третьяковская"

Время работы: 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup> (кроме воскресенья)

# Как проходило тестирование

Тестирование проводилось на компьютере следующей конфигурации: материнская плата ASUS P7-P55SP4V процессор Pentium 166, созданный трудолюбивыми ирландцами для нужд фирмы Intel, память 16 Мбайт, объем (если точнее) — 16 Мбайт, очень большой и очень солидный 17-дюймовый монитор, представленный нам кем-то из дистрибьюторов как ViewSonic PT770, винчестер 1-го поколения без труда помещающийся в соответствующие приводы, включая привод CD-ROM, прилагавшийся к приверу привода CD-ROM с восьмискоростной трансмиссией, корпус и причитающиеся к нему аксессуары, как то: выключатель питания (штука), кабель, присоединять не успели дисконвертировать не дали.

В качестве тестов использовались тестовые программы собственной разработки лаборатории, выделки (всех, кто пожелает с ней ознакомиться, просим звонить по тел. 12-226-1234, ирландцы Евгений Кривошеин) и "тестовая" программа (то есть не наша, made by Xing Technology), MPEG-файл (парашютистов из фильма жатко — то есть так ни разу и не долетели) и наконец еще одна тестирующая программа — Quake.

В качестве тестируемых использовались люди (см. выше список ответственных) и не очень типично, однако эти люди публикуются.

А теперь чуть серьезней (да уж, пожалуйста. — Ред.)

В качестве тестовой программы для проигрывания MPEG применялся Xing Player версии 2.01, не использующий никаких, кроме оптимизации для конкретных моделей видеокарт. Сделано это было во-первых для того, чтобы посылать все адаптеры в равные условия, а во-вторых, нет никаких оснований рисковать на э, что оно оставшаяся жизнь, не выходя видеокарты, вы будете использовать именно поставку с картой MPEG-проигрывателем, а не какой-либо иной программный продукт.

Описывать очень помошный нам Quake, разумеется, не будем, поскольку тот, кто его видел, и так все о нем уже знает, а кто не знает, тот не знает. Наиболее используемой "частью" Quake была команда консоли "(jmorefresh)", измеряющая количество кадров в секунду в текущем видеорежиме (320x200 и 640x480).

Проводя тестовую программу (ее кстати зовут CTBench) коротко можем сказать только то, что тестирует она стандартные функции Windows акселераторов, а общее число операций превышает полторы сотни, что и позволяет нам их даже перечислить.

В Windows использовалось разрешение 1024x768, как одно из самых "мощных", если говорить о современных мониторах, к тому же большему числу графиков, чем у типовых оптимизированных режимов, а не под другие видеорежимы.

Вот так мы и тестировали. Чего, собственно, и вам желаем.

## МОСКОВСКИЙ НЕГОЦИАНТ

Компоненты IBM PC

## MNT

Personal Computer

Более 500 видов комплектующих со склада:

- меморезерв памяти
- процессоры
- материнские платы
- жесткие диски
- видеокарты
- приводы CD-ROM
- мониторы
- оптики

Адрес: Москва, ул. Мясницкая, 10/12

Тел: 253-4500, 253-4416

ASUS P7-P55SP4V

Eagle S64UV+ C767

Laton VIDEO-57P

Monza Grand Prix Series VGA

OPTI 82C264

ProLink PbxView ComboTVplus

microMEDIA 3D

microMEDIA View

SPIDER Tarantula 64 MK.II

STB Lightspeed 121

Diamond Stealth 64 Video 32MB

Matrox Millennium

ASUS P7-P55SP4V

Приз

СТАТУС РЕКЛАМ

АВТОМАТ

## КОМПАНИИ, ПРЕДОСТАВИВШИЕ

### ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОМОЩЬ

Москва	253-4500	Техническая	253-4500
Москва	253-4500	Digital Video	253-4500
Москва	253-4500	Бит	170-6911
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500
Москва	253-4500	Interplay	253-4500

Но отдельную особую благодарность хотелось бы выразить фирмам ELST (тел. 170-6911) и Concord (тел. 955-7164), оказавшим немалую помощь в организации и техническом обеспечении тестирования.



# ВидеоИгры

• Sony PlayStation



Formula-1

Die Hard Trilogy

Soviet Strike



Crash Bandicoot  
WipeOut 2097  
Total NBA 98  
Top Gun: Fire at Will  
ThunderHawk 2  
Firestorm  
Cex

# Desert, Jungle, Urban... Soviet!

V.I.P.

Чему нас учит история? Как водится, всему и ничему. Но чисто теоретически, конечно, предполагается, что: а) новое — это забытое старое; б) бережное отношение к своему прошлому — залог... В общем, залог и все дела.

К чему это мы? Все просто: компания Electronic Arts, случись ей давать экзамен на какую-нибудь историческую грамотность, получила бы на нем исключительно отличные отметки, чему красноречивым примером — впечатляющая, умелая и очень бережная доработка всемирно известной (это не преувеличение) игушечки Strike-серии. *Soviet Strike* — такое название новейшего продукта от Electronic Arts, который, неслучайно, уже в самое ближайшее время займет высшие места во всех мыслимых чартах популярности — если не для видеоигр в целом, то для SPS уж точно.

## Desert

Да, в начале был *Desert Strike*! Сколько эпизодов было пропущено из этой великолепной аркадно-тактической игры! Играл на вертолете Apache Gynahp, играющий на долгие годы остановил паровоз арабского террориста, угрожающего всему миру, и, как истинный американец, промчавшись в тыл врага, сравнял там все с землей, успевая при этом совершать благотворительные миссии по спасению из плена незадачливых земляков.

Приблизительно такая была цель той памятной игры. После нее Electronic Arts выжидалась еще где-то в пяти-шести рядах среди разработчиков аркад, а оригинальная версия DS (на "Амигу") была прамирована командой "Туманный звук".

## Jungle & Urban

Став ждем, *Desert Strike* очень быстро перебрался на другие платформы, при этом сохранив популярность. Игры пользовались на Sega Magazine, что и побуждало



разработчиков на создание — три части: *Desert, Jungle, Urban*. Геймеры потели, чертыхались (как бы компенсируя использование одного и того же engine, авторы успевали сделать новую, выходящую игрушку, да и миссии становились все разнообразней и интересней), но с удовольствием играли. А еще дышали свежим воздухом, прогоняя миссии за миссией.

С тех пор много воды утекло, некоторые прошли трилогию по нескольку раз, другие играют в нее до сих пор, но

никто даже и не подозревал о возможном появлении еще одного продолжения.

## Soviet!

Сентябрь 1996-го, осенняя лондонская выставка

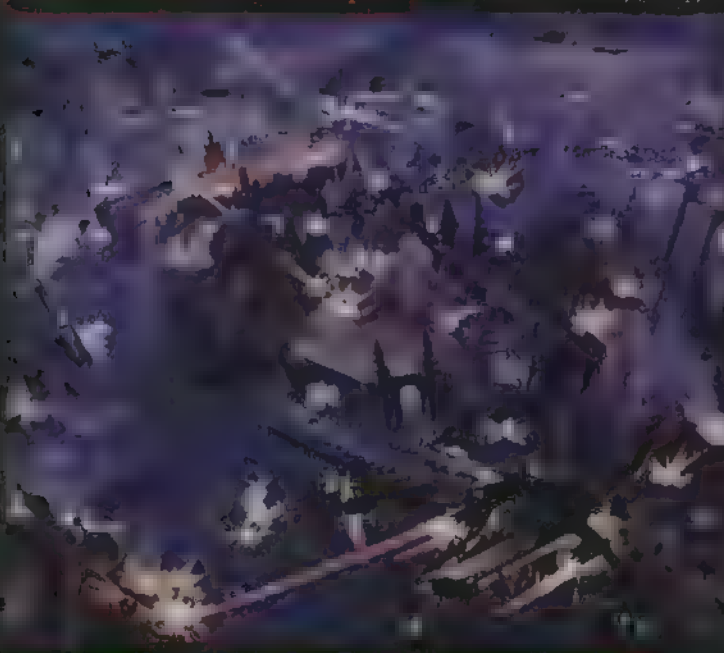
ОСТАНОВИ ВОЙНУ,  
ПРЕЖДЕ ЧЕМ СНА...  
(WWW.  
STRIKE-NET.COM)

EA G, Electronic Arts объявляет о скором выходе игры *Soviet Strike*. Платформы? Что за вопрос, разумеется, PlayStation!

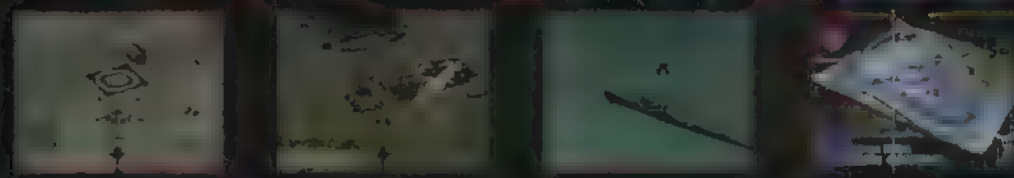
Помните, кто послушал прототипом знаменитого Безумца (*Madman*) в *Desert Strike*, игра, вышедшая на волне событий в Персидском заливе? Верно, иранский диктатор Садеки. Так вот, на сцене *Soviet Strike*, разработчики подготовили конфликт... в Чечне, ну а *Madman*! Он на этот раз, надо полагать, полетит... В общем, теперь он станет еще более острое — *Shadowman*, и задача игрока была как быкой даны уничтожить боевиков, спасти от войны обе сверхдержавы (масло, братцы мои, за работу!). В вашем распоряжении — новейший вертолет *Viper Apache*, обладающий в отличие от своих предшественников *Comanche* и *Mohican* еще большей маневренностью, большим боезапасом и имеющим совершенно противоракетную систему.

Впрочем, только этим переработка Strike-трилогии, конечно же, не ограничилась. А все остальные новшества можно охарактеризовать словом "лобелли". Какие же они?

В первую очередь замечу, что над игрой трудилось огромное количество народа — больше ста человек! Цифра колоссальная, даже для больших "лимонных" проек-







Результатом Soviet Strike уйма симпатичных видеороликов, во всю работающих на поддержание игрового настроения; при этом игра актёров и монтаж роликов заслуживают самым лестным оценкам. Нет слов, на высшем уровне и дизайн игры, зато от EA другого ждать уже не ждешь.

Но главный сюрприз встречает нас в самой игре, потому что как EA, прекрасно понимая разницу между космическим Мегадрайвом и помощничкой 32-битной системой с ее немеренными возможностями, добилась почти фотографической визуализации. В SS наличествуют абсолютно трехмерный ландшафт и не менее объемные объекты; играющий с выключенным звуком наблюдает реальные текстуры, снятые с помощью фото- и киносъемки: настоящих гор, каньонов, песков, зданий, водоемов и т.д. Мир Soviet Strike приобрел тот самый реализм, которого так не хватало его 16-битным предвестникам.

Мало того, вы теперь сами контролируете вид на происходящее, перспектива "34" претерпела некоторые изменения, и в любой момент вы можете переключиться с классической точки обзора Classic (вы вращаетесь вокруг земли) на трехмерный вид Chase (земля вращается вокруг вас; заданный вид, к слову, наиболее удобен, если вы хотите осмотреть объект со всех сторон).



Высота полета регулируется автоматически, так что грохнуть обо что-нибудь твердое и высокое не представляется возможным (а жалко!).

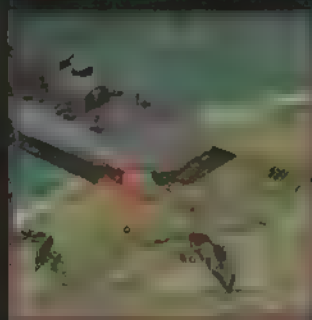
Однако слишком хорошо — это всегда в чем-то немножечко плохо. Так что никак не обойтись без упоминания тех малочисленных недостатков, что все-таки "проникли" в игрушку. Во-первых, "сплошески" скроллинг — в основном из-за слишком большого "объема" местности и немалого количества интерактивных объектов. При такой реалистичной графике и напряженности сюжета это вроде бы и незаметно, но, с другой стороны, резкие перепады с 20 до 15 кадров не могут не сказываться на скроллинге, и последний стабильно движется маленькими рывками, раздражающими зрение.

Во-вторых, вдруг куда-то улетучилось то замечательное качество звука, которым так славилась амиговская серия Desert Strike, но думаю, что EA не смогла записать оригинальные звуки, отвечающие требованиям PlayStation, но это факт, что звучание игры больше напоминает приглушенные тона мегадрайвовского FM, разве что в лучшей обработке (даешь девиз: реалистичной графике — реалистичный звук!).

Смею надеяться, что следующая часть серии Strike будет лишена этих изъянов, а если EA займется переносом

Soviet Strike на Nintendo 64, то, думаю, игра вообще превратится в идеальную.

В общем, приятной, веселой игры, прежде чем она...



## Компания "Новалайн"

(Sony PlayStation)

Игры и Аксессуары для Sony PlayStation

(NINTENDO 64)

Фантастическая новинка от NINTENDO

ассортимент

и классики

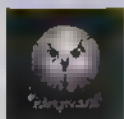
только

лицензионная

продукция

(CD-ROM)

Игры для PC и MAC на CD-ROM



"Новалайн"

официальный дистрибутор Sony PlayStation в России

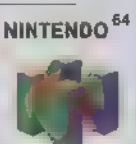
Обращаясь к нам, Вы имеете:

КОНКУРЕНТНОЕ ЦЕЛЮКОЕ  
НОВУЮ ТОВАРНУЮ ИДЕНТИФИКАЦИЮ  
МИНИМАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ  
МАКСИМАЛЬНЫЕ

Оптовая и розничная продажа.

Большая Ордынка 53  
строение 1 1 этаж  
Троезд ст метро "Добрынинская"  
или "Третьяковская"  
Тел. факс 095 733 0510, 231 1877  
E-mail: pring@doi.ru

Розничная продажа  
Sony PlayStation, PC CD-ROM Nintendo 64 Игры и аксессуары для Sony PlayStation и Nintendo 64 в магазине  
ВВ.1 ВДНХ, павильон "Вычислительная Техника" №14  
центр зала, левая сторона, тел. 181 5388  
Осуществляем доставку по России.



Soviet Strike

Electronic Arts

графика - 95%

звук - 85%

сюжет - 90%

управление - 95%

интересность - 90%

# Хорошо рулим

К.Мотолог

"Формула" за номером первым всегда пользовалась в народе почтением. Даже тогда, когда подписи разработчиков не писали о ней исключительно в разбачивающем ключе (было и такое!): мол, дух неживых все продастся/покуается, и поезде наши "Золотоорды" все равно шибче ходят. Ну а раз любовь — почему бы ее и не "симулировать"?

Действительно, почему бы и нет. И все дружно бросились "симулировать" F1.

Сегодня мы обсудим успехи компаний Psygnosis (издатель) и Bizarre Creations (разработчик) на этом благодатном поприще. Как водится, превозносим до небес — за успешно проделанную работу, сурово пожурим — за отдельные недочеты...

Чемпионат мира "Формулы-1" за 1995 год.

по рассматриваемую игру.

чемпионату соответствующие машины, рекламные щиты



вечают настоящим, если не кочка в кочку, то уж с точностью до поворотов. В принципе соблюдены и правила проведения чемпионата: час практики, квалификация, опре-

Мягкое исключение для ленивых — можно отказаться

пилотов F1

Что можно, что нельзя

берите, что дадут.

ни. Успокоится эти легко и непринужденно укладываются по пунктам меню, выясняя, что такое хорошо, а что такое плохо.

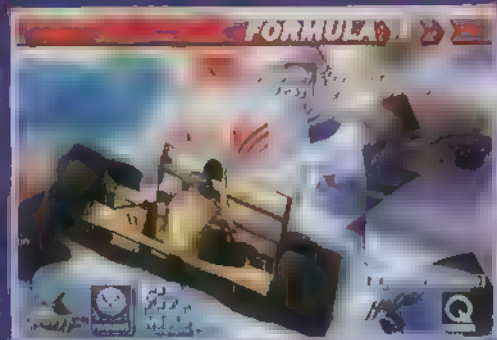


вечают настоящим, если не кочка в кочку, то уж с точностью до поворотов. В принципе соблюдены и правила проведения

чемпионата: час практики, квалификация, опре-

Мягкое исключение для ленивых — можно отказаться

дут шлифовать честное гоночное рукоделие, нежные



наивно, портит все ощущения от игры и позорит славу

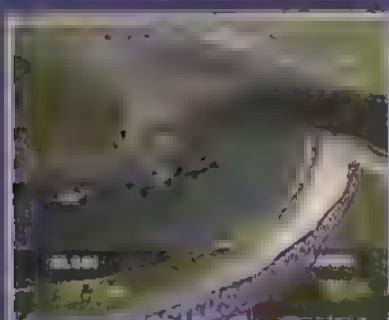
ясной погодой, дождем и тем, что называют "переменной облачностью". Последние два случая неприятны в первую очередь тем, что почти ничего не видно, и сцепление с трассой увеличивает шансы вылета в "чистое поле". Существует возможность определить напол-

Кстати, боксы

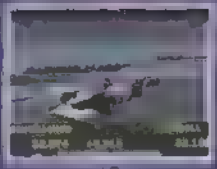
новить расквашенную машину — если только, мы не воспользовались любезным предложением игры от-



скажутся не только на вас, но и на всех участниках гонки. Локализация поврежденной реализована довольно качественно: во-первых, видно, как отлетают интересные запчасти, во-вторых, по мере превращения машины в груды металлолома управление теряется постепенно, а главное — адекватно утратам. Правда, все это чересчур гуманно — можно продолжить гонку после са-







претензии снимаются

## К настройкам

была оставлена до минимума. Иначе говоря, можно вклю-



только что так резко настятм.

ремонт двигателя, а гонка.

теской игрой в крысу.

согласно птичьего полета. Забавно и даже несколько шоки-

оптимальный вид — камера метром сзади и в метре над

точки зрения на трассе становится видна навязанная

оптимальная траектория).

## Камеру можно переключать

Кроме того,

на экран во время гонки выводится примерно та же ин-

соседа, и так далее.

## Опять же

ментатора, выдающим довольно осмысленные описания

обстановки: ту же первую шестерку на слух восприни-

своим посещением очередной отбойник.

## Существуют следующие странности:

место, и происходит это в девяти из восьми гонок, на-

те же события; манера езды компьютерных игроков

скудна и утомительна.

## Ко всему прочему

нет. Гонка никогда не останавливается, никто и никогда

же почти нет приметных свалок, никто посреди трассы

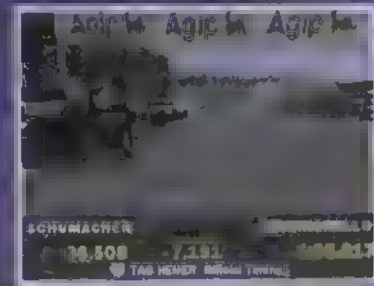
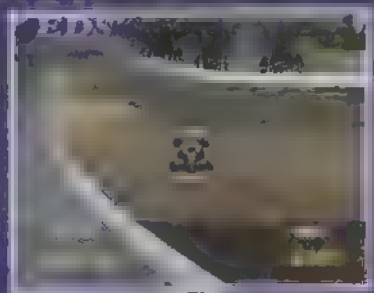
## Выводы

SPS бывают и получше, и посимпатичней.

2. Симулятор довольно сложен, хотя на порядок ме-

ство отключить все упрощения и хорошенько помотать

оки сами собой испарятся...



### Formula 1

Psygnosis  
Bizarre Creations

графика - 75%  
 звук - 70%  
 сюжет - 80%  
 интересность - 80.5%



# Банда трех, или Праздник насилия

Х.Мотолог

...Нам почему-то кажется, что на этот раз игра будет совсем другой: праздник насилия, который с такой страстью демонстрирует игра *Die Hard Trilogy*, созданная компанией Fox Interactive по одному слишком известному сценарию (попробуйте угадать, какому),

который в принципе никак не связан с гуманитарными соображениями. Пошлая и дерзкая ошибка! Игра *Die With A Vengeance* — отличный антидепрессант, а так в ней просто слишком много крови. Чего, вообще говоря, маловато будет. Ну куда это годится, когда играющему приходится убивать не только преступников, но и случайных прохожих? Или, наоборот, кого-то можно убивать, а кто может и пожить еще немного?! Правда же, господа, создатели DNT показали себя фирменными неофитами (они же презалиты) по части мажореских дел, и у них, похоже, даже кровь на губах еще не обсохла. Ай-ай-ай!..

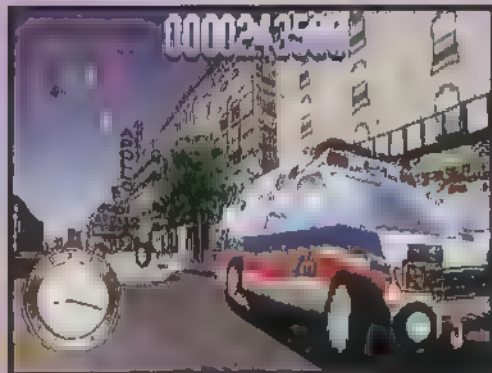
Короче, редакция "ВИ/МИ" не нашла ничего нового в этой игре, подозревает, что в недрах Fox Interactive творится что-то вроде игры, так сказать, "для служебного пользования", в котором время не ограничено. Вот что следовало запускать в открытую продажу! Хотя бы из чисто этических соображений — тяготеющие к мурдобое и стрельба наконец выплеснулись бы не остались бы даже сил, чтобы отойти от SP8...

Игра зовется трилогией, и это неспроста. Дело в том, что на одном CD (в одном флаконе, под одним флагом и т.д.) существуют три вариации на тему спасения человечества. Спасать человечков предлагается за рулем колесно-транспортного средства и с пистолетом в шаловливых руках (последнее — дважды). Отсюда, к слову, три рейтинга и некоторая тройственность излагаемых в рецензии мыслей. Автор четко уверен лишь в одном: избавление народа от напастей происходит (вольно или невольно, по колено в крови

## Die With A Vengeance

Так называется первая (разумеется, по моей авторской, воле) часть игры, которая чем-то напоминает детскую настольную игру "За рулем", производства бывшего СССР. По задумке авторов, работающий таксистом герой (зануды могут заехать в автопарк и выбрать себе подходящую машину) обязан за отведенное время найти и раздавить некие объекты (машины, мусорные баки, террористы), в которых заложена бомба. Если не успеть — погибнет весь город (Game Over), если успеть — все пикуют.

Невооруженным глазом заметна отменная графика (скажем, просто изумительно смотрятся взрывы, в результате которых город мгновенно превращается в абсолютный ад), а также весьма конкретные признаки... вялотекущей лизифрени, поскольку совершенно непостижимо, что это за мощнейшая бомба, которая не рванет, если ее вовремя раздавить. Но самое и шокирующее, и, простите за неподходящее слово, приятное в первой части игры — это натурализм, с которым сшибаются мусорные баки, размазываются по ветровому стеклу пешеходы, переворачиваются машины (желательно полицейские)... Впрочем, найти бомбу смогут даже те, кто никогда не занимался спортивным ориентированием: есть стрелка, указывающая направление, в котором надо спешить.



I AM A BIG MAN (YES I AM,  
AND I HAVE A BIG GUN  
GOT ME A BIG OLD DICK AND I  
I LIKE TO HAVE FUN  
(NIN)

Кстати, этот эпизод игры крут настолько, что даже поддерживает руль. За что любим мною особенно. В сочетании с уникальным разнообразием "несчастных случаев" — можно рулить на плэнэре (давим несчастных отпускников и прочих отдыхающих!), в городе, да и просто ощущать все прелести езды по оживленной дороге на максимальной скорости по встречной полосе, — это в самом деле дает замечательный терапевтический эффект. В смысле, очень настойчиво капает на мозги. А уж какие звуки издают те, кто случайно оказывается под колесами!.. Неплохо *Die With A*



*Vengeance* и в качестве симулятора: чувство скорости, эффект присутствия. Есть, есть, что похвалить.

Трейлеры, неосмотрительно разъезжающие по центру города и перекрывающие проезд в самых ответственных местах, полицейские машины, полагающие, что контролируют опасную часть города — ту, в которую необходимо попасть. Обстановка очень реалистична, и тратить время на описание прелестей этой части DNT бесполезно — ее надо вкушать самолично. Дурно воспитанному автору этих строк более всего нравилось сбивать людей и крушить машины. И если этим увлечешься, времени на выполнение задания не останется совсем. А очки — за убитых и покаленных — все-таки снимают... Жаль.

Что? Вас заинтересовало, как можно ездить, если все лобовое в крови? А автомобильные дворники на что?



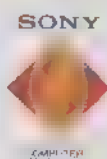


# МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ТВОЁМ ТЕЛЕВИЗОРЕ



ОБЪЁМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ  
ВЕРСИЯ PAL

НОВАЯ, ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, 32-БИТНАЯ  
ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА **PlayStation**



**Дилеры в Москве:** Битман 16-10-01, Бука 1-151-66, Game Land 264-2-8, ДВМ-ТУМ 909-34-38, Dendy 245-19-96, ДИАЛ Электроникс 133-62-65, Матех 195-13-27, М Виден 207-94-64, Новелаин 231-18-77, Партия 913-50-90, ТД "Огонь" 264-45-78, Теплоград 217-64-4, Ф. Тайм 256-71-60.

**Дилеры в Санкт-Петербурге:** АВС Электроника 812-273-40-96, Петрогид 8-2-279-75-15.



## Die Hard Trilogy

Fox Interactive

графика - 80%-70%-80%

звук - 91%-80%-80%

сюжет - 100%-50%-95%

интересность - 87%-81%-90%

## Die Harder & Die Hard

К слову, о крови. В остальных частях DHT эту субстанцию будут смывать обыкновенные дворники (с метлами) и обыкновенные же уборщицы. Работа у них такая

Обе части — Die Harder и Die Hard — посвящены прогулкам с оружием в руках. По умолчанию — с пистолетом. Серии не менее суровые, чем первая. Отличия? Прежде всего, в виде на творца. Та, эмблемой которой является самолет (Die Harder; но вам не дано сидеть за штурвалом, просто действие происходит в аэропорту), — «вид из глаз», с размахиванием пистолетом по всему экрану. Игра изваяна очень достойно, но SPS-джойстик не очень-то подходит для игр в стиле



Mad Dog. Право, жаль, но процедура нажатия кнопки упомянутого джойстика несколько раздражает, и требуются достаточно сложные навыки, чтобы в этой части игры хорошо себя чувствовать.

Но не отчаивайтесь. помимо руля DHT поддерживает еще мышь и соответствующий «пистолет» (сколько стоит эта прелесть, увы не знаю), идеальное устройство для игр «я иду по коридору, стреляю во все, что может показаться хорошей целью для пули, а если мне хочется куда-то свернуть, то иногда я даже отклоняюсь от основного маршрута, честное слово, братки»

Большинство маршрутов в этом эпизоде строго предначертаны, но если пристально «смотреть» прицелом в сторону, то можно и свернуть. Цель игры — выжить, спасти заложников и уничтожить террористов. По мере ликвидации врагов можно разжиться более мощным оружием или другими бонусами, но эта часть игры, пожалуй, является самой скучной и примитивной, хотя и расслабляюще-забавной. По большому счету, маршрут и то, что будет на нем встречено, предопределены, поэтому сюжет не дает никаких шансов выделиться умом. Реакция и способность быстро и точно двигать курсором — благо террористы отмечаются как цели по мере появления — залог победы. Соответственно играющий, вооруженный пистолетом, а не джойстиком, имеет несравнимое преимущество. Графика этой части DHT неплоха, придраться вроде бы не к чему, но нет изюминки. Смотрится красиво, но быстро надоедает.

Напротив, последняя миссия заметно (и в лучшую сторону) выделяется из того вала SPS-игрушек, что преследует нас в последнее время. Стоит начать с графики. Изометрическая проекция, да еще и с полупрозрачными сте-

нами, да еще и со стрельбой в реальном времени — очень сложное поприще для экспериментов. любая, даже мелкая ошибка разработчиков может обернуться трагедией для игроющего. Я и сам недолюбиваю этот ракурс, он неоригинален, зачастую неудобен, а его информативность скорее сомнительна. Но то, что сделано в Die Hard является приятным и редким исключением. Легко заметить, рабочая плоскость вращается таким образом, что прицел всегда направлен горизонтально вверх. Забавно реализован эффект полупрозрачности стен — просто глаз отдыхает.



Что еще? Отлично прорисованы персонажи, их движения, падения, перекаты. Безусловно, есть в этом некий примитивизм — как в движениях, так и в разнообразии героев — но на фоне рабочего engine'a, делающего игру действительно привлекательной, это не более чем ускользающие от внимания детали. Впрочем, если бы этих деталей было побольше (в том числе и фаз движений), то персонажи отличались бы исключительными особенностями, а не делились на классы.

Заслуживает оценки «нормально» и то, как герой вооружен. оружие — в одной руке (по дороге подобрали что-то стреляющее), а в другой — гранаты. О сбалансированности такого подхода судить трудно, но очевидных проколов нет.

Цель миссии — спасти заложников и подобрать всякие полезности. Однако, в отличие от «аэродромного» эпизода, вам придется хотя бы минимально, но ориентироваться в больших помещениях с запутанными коридорами.

В пике большинству игр, использующих изометрическую проекцию, мир Die Hard трехмерен не только по отрисовке, но и многосложен, и напичкан лестницами. На результатах стрельбы, правда, различия в высоте между стреляющим и целью не сказываются, видимо, эта задумка авторов, вытекающая из особенностей джойстика, призвана облегчить игру.

Не знаю почему, но обе «пистолетные» части Trilogy наводят на мысль о гениальной низкобюджетной игре. Второе мое подозрение — у разработчиков тяга к пошлым казематам. а любимые цвета — серый и синий. Это не есть хорошо.

Обобщающее, тройственное резюме «автомобильная» часть — самая веселая, увлекательная и, можно сказать, светлая (свежий воздух и простор), но при этом и самая кровавая (при желании, кровью можно залить полгорода). Прогулки с пистолетами наперевес — более мрачные, психоделические, но менее садистские игрища. Одно из них представляет по крайней мере полшага вперед — относительно конкурирующих продуктов, — и это твердые полшага.



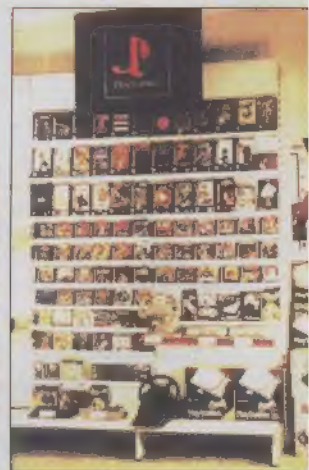
фирменный магазин

# ВИДЕОИГРЫ



Магазин работает  
ежедневно  
и без перерывов  
с 10 до 19 часов.  
**Внимание:**  
30 и 31 декабря  
Вы сможете приобрести  
у нас новогодние подарки  
до 21 часа!

ВСЕ, ЧТО ТЫ ХОЧЕШЬ!



КОНЦЕРН  
**ЭН**  
НОВЭЛ®

Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23. тел.925 3571, 921 2108.

Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная 18. тел.325 2535



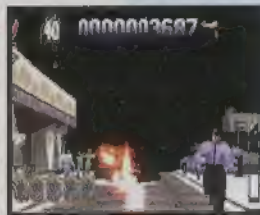
Коды собраны и проверены V.I.P.

## Destruction Derby

(Cheat-коды)

Выберите Championship; при наборе инициалов вместо имени введите код и запустите игру — вы увидите надпись "Cheat!", что означает активизацию кода. Чтобы задействовать другой код, нужно войти в меню и повторить всю операцию сначала.

**!DAMAGE!** — без повреждения  
**REFLECT!** — дополнительная трасса (в Championship не работает!)  
**MONKEY** — обезьяна и пять кругов



## Die Hard Trilogy

(Cheat-коды)

Коды вводятся после паузы в игре, с нажатой кнопкой R2 и только с первого джойстика; чтобы отключить код, наберите его снова.

### Die Hard

**Skeleton Mode** (превращение людей в эндоскелетов)  
△ (10 раз) → (4 раза)  
**Invincible Mode** (бессмертие)  
→ ↑ ↓ □

### Die Harder

**Fergus Mode** (лица всех людей заменяются на лицо Fergus McGovern'a)  
○ ↓ ↓ □ × □  
**Odd-Shaped Mode** (люди растягиваются по вертикали и горизонтали)  
→ △ → ↓

**Skeleton Mode** (люди превращаются в скелетов)  
△ → → ↓ □ △ ↓  
**Invincible Mode** (бессмертие)  
↓ △ → □  
**Map Editor** (редактор карты)  
→ ↑ ↓ □ после чего нажмите Start

### ...With a Vengeance

**Hello Mode** (режим телефона)  
→ ↑ ↓ □  
**Giant Cars** (гигантские машины)  
→ △ → ↓

**Extra View** (дополнительный вид)  
↓ ○ ↓ ○

(Коды уровней)

Вводить через меню Memory Control в опциях на заставке.

**Level 2: Central Park 1**  
(12% Game Complete)  
XJ1GFTI7XMLG9  
T74XMLD3K72XI  
LG82RC8VMZKSH  
HXWQZWM7GVHSJ

**Level 3: Chinatown 1**  
(25% Game Complete)  
T81XMLG9TC5DP  
LQBTC5GIVQDT7  
5DN965F24Y7Q  
7TW1X6CK5JV6J

**Level 4: Downtown 1**  
(37% Game Complete)  
ZS11CYHPZWVWF  
YRQZWWF7PRJZR  
WHD67TBLVY7QR  
TZ311BKI\_2BJ

**Level 5: Central Park 2**  
(43% Game Complete)  
KS28P3DFKV78Y  
3NGKV7BRCN8KQ  
78XS415M6VCC4  
\_K83SGSJDFD2J

**Level 6: Chinatown 2**  
(50% Game Complete)  
Z4115XRLZ7SI3  
XHKKZ7SY9NHRZC  
S127ZBGTD7LR  
J17XHKICVWFG\_

**Level 7: Urban 2**  
(62% Game Complete)  
I811MZHTICYHP  
ZRVICYFIQRX17  
YHN57PC2XX9MH  
TZ3T17VPFC4H\_

**Level 8: Downtown 2**  
(68% Game Complete)  
5422VBKB54NLL  
B9954NJS29H58  
NLMKT6KFP6VT1  
C48J2198NRN6J

**Level 9: Aqueduct 1**  
75% Game Complete  
S82DFJ81SC1D5  
JQ2SC1GHSQ4S7  
1D4C6FD2\_SM4  
7TW5XQ4QGC62\_

**Level 10: Wharf**  
(81% Game Complete)  
7N23LHKZ7NZMV  
H9Y7NZKJ79W7S  
ZMWNTLMY16ST9  
T6\_V38MH9T9RJ

**Level 11: Aqueduct 2**  
(87% Game Complete)  
8J24\_KV78K248

K248K262T228Y  
249BLCXS3K66L  
3996NV535LHKJ

**Level 12: Simon Gruber**  
(100% Game Complete)  
9N24LMLG9P6NV  
MBF9P6QJWBC9T  
6NW8V2YX72L82  
C89248C9MQZN\_



## Crash Bandicoot

(Суперкод)

Ввести в опции Password:

△△△△×□△△△△×  
△○△△△○△△××××

Теперь вы имеете доступ ко всем уровням, оба ключа и все алмазы.



## Wipeout 2097

(Cheat-коды)

Вводить в игре после паузы с нажатыми L1, R1, и Select:

**Бесконечная энергия**

△×□○△×□○

**Бесконечное время**

△□○×△□○×

**Бесконечное оружие**

××□□○△

**Пулемет (секретное оружие)**

□○×□○×△

Вводить в главном меню с нажатыми L1, R1, Select:



**Дополнительный класс**

Phantom

△△△○○○

**Дополнительный корабль**

Piranha

××××○△□

Доступ к каждому треку во

всех классах

□○△○□

## Total NBA '96

(Игра за команды "All Stars")

Войдите в режим Exhibition и последовательно наберите: для All Stars 94/95 — R1, L1,



R1, L1, R2, L2, R2, L2  
для All Stars 95/96 — R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2  
Теперь вам будет доступна дополнительная опция — All Stars.



## Top Gun: Fire At Will

(Коды уровней)

**Miramar**

2. 82120 3. 23053  
4. 97920 5. 72653  
6. 83720

**Cuba**

1. 68353 2. 58210  
3. 98143 4. 44010  
5. 84933 6. 59810  
7. 99743

**Korea**

1. 45610 2. 85543  
3. 75400 4. 98033  
5. 61200 6. 84823  
7. 11800 8. 99633  
9. 07500 10. 85433

**Libya**

1. 96430 2. 10163  
3. 82230

## Thunderhawk 2

(Коды уровней)

**South America**

ONHV0V6VEBDU55Q — level 1  
2NH70V9VEFDQ592 — level 2  
7RH30V7AEFD64BI — level 3  
8NH30V8EEJD24PI — level 4

**Gulf 2 — Oil Dispute**

VNHR0V0E6JDE53I — level 1  
0RHV0U066NDA53A — level 2  
IFHD0U0U6RDM5P2 — level 3  
NJHPOUKE6VDI5BI — level 4

**Stealth**

07HP0U0QAUDE45A — level 1  
U7HL0UNIAUDA5RA — level 2  
AFHP0UKUA2DM4HI — level 3

## Central America

FJHL0UGI12CE4KI — level 1  
G7HH0U72I2CA5R2 — level 2  
2BHP0URQI6CM58A — level 3

## South China Sea

KRG50URQ26GE4J2 — level 1  
0RGL0UTI3AGA5UI — level 2  
FRG9S1CM3EGM52I — level 3

## Panama

93G5SD9UNGGE4OA — level 1  
VVG5SHUENGGA4SQ — level 2  
JNGH4CPUNKGM5TI — level 3

## Eastern Europe

L3GG4406VOEE5R1 — level 1  
F7GK5S2QV0EA41A — level 2  
27GK50UMV4EM58Q — level 3

## Gulf 1 — Canyon

7FGK48T6R8ME4NI — level 1  
8JGK48VUR8MA5JQ — level 2

T7GK28U2SCMM4OI — конец игры

## Box

(Коды уровней)

SVZFKHGP — Cemetery  
BXRFFYHGP  
ZVTCYHGP  
KXVKRHKP — Jungle  
CVNCSHKP  
SVKLPHPK  
CVBLPHKP  
RVTCSHGP — Toonville  
XVVBRHKP  
YTCHPHKP — Kung Fu Land  
ZTDHPRHKP  
DXVGRHKP  
GYVYRHKP — Rezipolis  
PZYPRXYL — Rez

(Cheat-коды)

Вводить после паузы в игре с нажатой R1:

**Бесконечные жизни**

↑ ○ △ ↓ → □ ↓

**Огонь**

× ↑ → ↑ → →

**Лед**

○ ○ → ↑ ○ ↑ →

**Электричество**

→ → → ○ △ → ○ ↓ →

**Скорость**

↑ Start → → ↑ ↑ Start

**Суперпрыжок**

× ○ ↑ ↑ → →

**Невидимость**

× □ ↓ ↓ ↓ ↓ →



**Special:**  
Matrox = \$219  
STB 128 = \$189  
ST.64V = \$69



# Мультимедиа Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

## Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

(095)

м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"

BBS/FTP: 201-5115, 201-4339  
(24 часа, 28800)

### Miro Video DC20 & DC30



Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей — с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.

### Matrox Millennium 3D

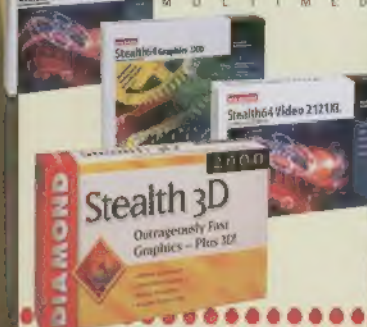


Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1996 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!

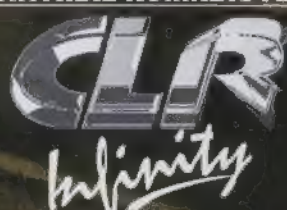


Сенсация в мире музыки! Звуковая плата, объединяющая в себе возможности профессиональной аудиостудии: 20-битные конвертеры (S/N-100 dB), синтезатор Kurzweil MASS, до 48Mb RAM, покалывающий эффект процессор, цифровые I/O. Более подробная информация — в Мультимедиа Дайджесте.

## DIAMOND MULTIMEDIA



## ЭЛИТНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ



Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.



Новая разработка американской фирмы Stereo Graphics: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR! Высочайшее качество изображения. Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена 1795.

## CH Products только у нас!



## Advanced Gravis только у нас!



**Звуковые платы**  
- более 20 моделей!  
Ultrasound PnP/PRO  
TB Pinnacle (20-bit, DSP)  
TB Tronix 32/FLU5PnP  
SB Vibrat16 + Radio Tuner  
ESS-1868 SB 16/32 PnP  
Korg WaveBlaster, 4Mb ROM  
Yamaha DBX50/SW60 XG  
AVM Summit/Apex/ST

**Профессиональное музыкальное оборудование**  
Многоканальные монтажные системы (HDR) от DigiDesign, Digital Audio Labs, Roland, AdB  
DAT системы Panasonic, Forester, Tascam, Alesis\*  
Пульты Yamaha, Mackie  
MIDI-интерфейсы MusicQuest, MidiMan, Steinberg, MOTU  
Fatar и Roland MIDI Controllers  
- программное обеспечение...

**Цифровое видео и фото**  
Miro DC10/20 (SVHS, 60 полей)  
Miro DC30 (6Mb/s; +Audio!)  
Kodak DC20/40/50 Zoom  
FAST AV Master/FP560+  
Darim MPEGator Encoder  
Darim MARS-II (MPEG-1/2)  
Darim VideoTizer (S-VHS)  
Data Translation Broadway  
TV Tuners/VideoBlasters  
Maxmedia TV Convertors

**Акустические Системы**  
Микрофоны, наушники  
Sony (все модели)  
Labtec LCS (все модели)  
Jazz Hipster (все модели)  
Yamaha (все модели)  
Altec Lansing Series ACS-300  
QuickShot SoundMate/Force

**CD-Rom и CDR системы**  
Sony 88E+ BX1, ATAPI

Goldstar 8/10Xi, EIDE  
Panasonic 8/10Xi, EIDE  
Aztech 6/8/10Xi, EIDE  
Plextor 8X+ Pro, SCSI-2  
Yamaha CDR-100/102, SCSI-2

**Графические платы**  
Diamond Stealth 64 Video  
Diamond Stealth 3D  
STB LightSpeed 128  
ATI Graphic Adapters\*  
Matrox Media-XL MPEG  
Matrox MGA Millennium 3D  
Matrox MGA Misticue 3D  
Glint3D NT Graphic Adapters

\*Некоторые модели доступны только под заказ.  
\*\* Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

**Компьютеры\*\***  
CLR Infinity ATX Pentium  
- более 100 конфигураций  
- лучшие игровые системы

**Контроллеры**  
Gravis (все модели)  
Gravis Thunderbird/Firebird II  
Dexxa Gamepad/Joystick  
Мыши Logitech (все модели)  
Logitech Wingman/Extreme  
ThrustMaster (все модели)  
ThrustMaster F-16 FLC  
ThrustMaster Formula T2  
CH Products (все модели)  
QuickShot (все модели)

**Виртуальная Реальность**  
Forte VFX-1 VR HeadGear  
14Glasses Video/PC VR System  
Stereo Graphics Simul Eyes VR  
игровые комплексы "под ключ"

**Мониторы**  
Sony Trinitron 155X/SEII  
Sony Trinitron 175FH/SEII  
Viewsonic & Panasonic\*

**Комплекующие**  
- полный ассортимент  
- процессоры Intel Pentium/Pro  
- Iomega JAZ и ZIP, диски

**Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.**

## Мультимедиа Дайджест

[HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST](http://www.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST)

— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!



# SIEMENS NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ  
КОМПЬЮТЕР  
ДОСТУПНЫЙ  
РЕБЕНКУ



**SIEMENS  
NIXDORF**



## SCENIC 5HP

Лучший  
мультимедийный  
компьютер  
для дома,  
образования  
и бизнеса.



 **LAMPORT**  
COMPUTER COMPANY